International Games Magazine

LEVEL

LEVEL 12 2000

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 12/2000 • 39.000 lei •

Baldur's Gate 2
Shadows of Amn
poarta se închide la ora 2

Rugby 2001
sportul bărbaților adevărați

STV Elite Force
... powered by Quake 3

Close Combat 5
târâș printre boscheții Normandiei



Demo: Blair Witch 2: Coffin Rock, Cultures, Escape from Monkey Island FIFA 2001, Metal Gear Solid, Rune
Screenshots: Emperor: Battle for Dune, Call to Power 2
Shareware: Sonique 1.8 **Updates:** Red Alert 2 v1.01 **DLH**

TP
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

Abonează-te în lunile decembrie, ianuarie sau februarie şi vei primi gratis



AICI EŞTI PLĂTIT CA SĂ GONEŞTI!

Speed Busters sparge tiparul jocurilor de curse cu care suntem obisnuiți cu toții! Polițaii şi-au pierdut mințile şi îi vor recompensa pe cei mai rapizi conducători auto. Cele opt maşini, pe care le veți avea la dispoziție pe parcursul jocului, au fost create special pentru voi si va trebui să le îmbunătățiți pe măsura ce câstigați bani. Radarele poliției sunt acum plasate doar pentru a vă ajuta, în cazul în care veți depăşi viteza legală, veți primi ... bani! Fie că vreți să-l jucați singuri sau în rețea cu încă şase prieteni, acum este momentul să treceți în Zona Liberă de Viteză!

În MEGATOMBOLA ABONAMENTELOR + LEVEL

Numai pentru cei ce se abonează în luna decembrie!

Guillemot Cougar Video Edition



HOMM Trilogy



Thrustmaster Formula Charger



30 de jocuri pentru consolă



Sony

Tel: 01/2316769

Thrustmaster Attack Throttle





Tel: 01/2244710

Thrustmaster Fragmaster



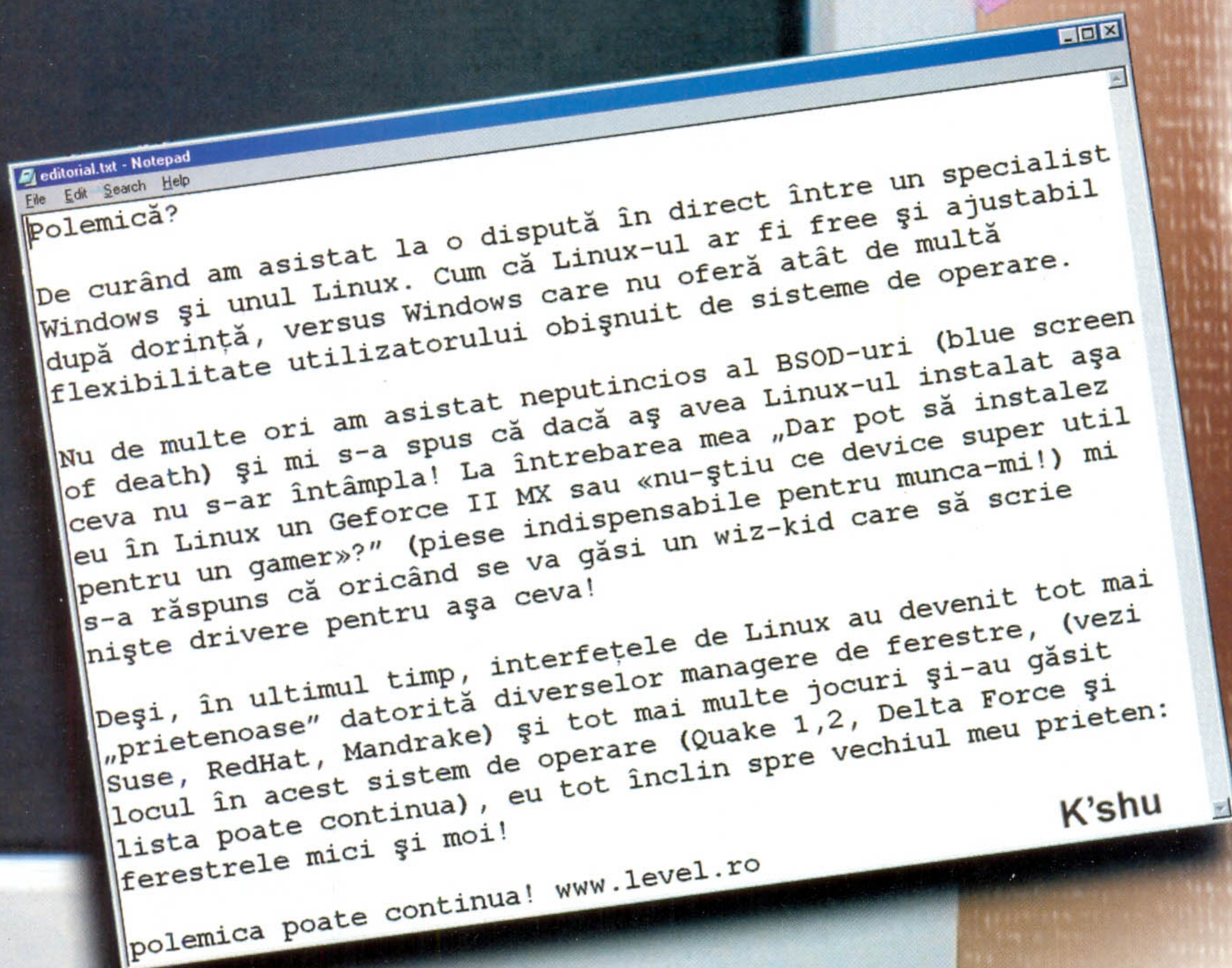
Thrustmaster Rage 3D



Thrustmaster Millenium 3D Inceptor



Folosiți talonul de abonament de la pagina 80.



editorial.txt - Notepad

File Edit Search Help

Polemică?

De curând am asistat la o dispută în direct între un specialist Windows şi unul Linux. Cum că Linux-ul ar fi free şi ajustabil după dorinţă, versus Windows care nu oferă atât de multă flexibilitate utilizatorului obişnuit de sisteme de operare.

Nu de multe ori am asistat neputincios al BSOD-uri (blue screen of death) şi mi s-a spus că dacă aş avea Linux-ul instalat aşa ceva nu s-ar întâmpla! La întrebarea mea „Dar pot să instalez eu în Linux un Geforce II MX sau «nu-ştiu ce device super util pentru un gamer»?" (piese indispensabile pentru munca-mi!) mi s-a răspuns că oricând se va găsi un wiz-kid care să scrie nişte drivere pentru aşa ceva!

Deşi, în ultimul timp, interfeţele de Linux au devenit tot mai „prietenoase" datorită diverselor managere de ferestre, (vezi Suse, RedHat, Mandrake) şi tot mai multe jocuri şi-au găsit locul în acest sistem de operare (Quake 1,2, Delta Force şi lista poate continua), eu tot înclin spre vechiul meu prieten: ferestrele mici şi moi!

polemica poate continua! www.level.ro

K'shu

Cristian Caşcaval
redactor-şef
LEVEL International Games Magazine

Cuprins decembrie 2000

Cuprins CD



Demo-uri

Blair Witch 2: Coffin Rock - Humanhead
Breakout - Hasbro
Cultures - Funatics Dev.
Escape from Monkey Island - LucasArts
FIFA 2001 - EA Sports
Frogger 2 - Hasbro
Insane - Codemasters
Metal Gear Solid - Konami
RealMyst - Cyan
Rune - Humanhead
Starship Troopers - Hasbro
Virtua Pool 3 - Interplay

Screenshots

Age of Sail 2
Blair Witch 3
Call to Power 2
Emperor: Battle for Dune
Jazz and Faust
Nomads
Tropico
ZeroG Marines

Teme Desktop

Alpha Centauri
Diablo 2
Thief 2

Shareware

ActiveEyes 1.0
Bali CRYPTE BuddyPhone 2.06c
Harmony Assistant
Sonique 1.8
Talisman 1.7b

Updates

Grand Prix 3 v1.03
Panzer General 3 v1.1
Quadrax GFX fix
Red Alert 2 v1.01
Trafic Giant 1.3

DLH

Ultimele cheat-uri pentru cei mai puţin norocoşi

Flash

Unreal Tournament - PS2

Infogrames a anunțat că *Unreal Tournament* pentru PS2 a ajuns în magazine chiar înainte de lansarea consolei PS2 pe 26 octombrie. Produs de **Epic Games**, *UT* pentru PS2 oferă aceeași perspectivă 1st person și include modurile deathmatch și team, precum și o versiune îmbunătățită a botmatch-ului. Prețul estimativ este de aproximativ 50 USD.

Buka distribuie F.A.K.K.2

6 octombrie 2000 – **Buka Entertainment** a anunțat că va distribui în Rusia *Heavy Metal F.A.K.K.2* (produs de **Ritual Entertainment**). Buka a mai localizat și distruibuit în Rusia jocuri oferite de **Take 2:** *GTA2, Airport Inc., Flying Heroes* și *Martian Gothic Unification.* **Buka** a obținut de la **Take 2** drepturile de a publica în CSI și în statele Baltice *F.A.K.K.2, Rune* și *Oni* pe 27 iulie 2000. Versiunea rusească de *Rune* a fost programată pentru noiembrie 2000, iar Oni va fi distribuit la începutul lui 2001.

GOD - jocuri noi

Gathering of Developers, compania care ne-a oferit-o de curând pe Julie Strain în *HEAVY METAL - FAKK 2* a lansat de curând o serie de jocuri cu impact mare la public: două jocuri de acțiune din seria *Blair Witch*, 3d action-ul *Rune*, simulatorul *4x4 EVO(lution)* pentru PC și Dreamcast. Pentru viitorul apropiat este programată lansarea a încă unui joc din seria *Blair Witch*, precum și a RTS-ului *Kingdom Under Fire*. Pe listă se mai află un joc de snowboarding: *Soul Ride* și *KISS Pinball*, joc produs de creatorii lui *Balls of Steel*.

Williams F1 Team Driver - Mattel Interactive

Dacă nu ați mai condus un cart sau o mașină de Formula 1 de multă vreme, e timpul să vă pregătiți PC-urile pentru că în curând veți avea ocazia să concurați pe 16 trasee internaționale, în patru categorii de vehicule: Go Karts, F1600, F3 și F1. Trecerea de la un tip la celălalt se va face pe măsură ce campionatele fiecărei categorii sunt câștigate. Astfel, jucătorul va începe în pielea unui pilot de karting, după care va trece la campionatul de F1600, apoi F3 și, în final, cel de Formula 1. În acest din urmă campionat, jucătorul va fi pilot pentru echipa Williams, după cum suntem anunțați încă din titlul jocului. Cerințele de sistem nu sunt exagerate, *Williams F1 Team Driver* având nevoie de minim un P166 Mhz, cu 32 MB RAM și un accelerator grafic compatibil Direct 3D. Nu ar strica să mai știți că *Williams F1 Team Driver* va putea fi jucat în modurile Championship sau Instant Race. Dacă traseele oferite de producători nu se vor ridica la nivelul așteptărilor voastre, atunci veți putea să vă puneți talentele în valoare prin intermediul editorului de trasee inclus în pachet. Un demo ar trebui să fie cât de curând disponibil și pe CD-ul LEVEL. Lansarea jocului este programată pentru începutul lunii decembrie, dar achiziționarea lui **Mattel Interactive** de către **Gores** ar putea provoca întârzieri.





Virtual U: Game Edition - Alfred P. Sloan Foundation

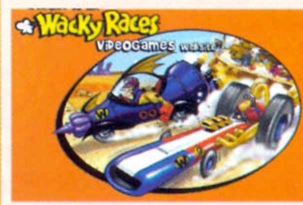
Oare ce simte un administrator de universitate? E un tip stresat? Câte variabile trebuie să ia în considerare? Cei interesați pot să-și procure *Virtual U: Game Edition* și să simtă pe pielea lor efectele administrării universitare. De fapt, ideea de a crea un simulator managerial la nivelul învățământului superior este mai veche și deja a apărut *Virtual U: Administrator*, program „serios" și simulator în toată puterea cuvântului, care poate fi achiziționat în schimbul sumei de 130 USD. *Virtual U: Game Edition*, produs de **Enlight** și distribuit de **Alfred P. Sloan Foundation** poate fi cumpărat cu 60 USD și este, de fapt, o versiune mai facilă și deci mai distractivă a lui *Virtual U: Administrator.* Jucătorul are la dispoziție 10 scenarii, care conțin o serie de probleme cât se poate de actuale: admiterea minorităților naționale, crearea unei echipe de fotbal competente, creșterea salariilor și perfecționarea profesorilor (acordarea de diplome de licență false). Responsabilitățile nu se opresc însă aici, pentru că mai rămâne de monitorizat campusul, întreținerea, timpul alocat cursurilor și cel alocat activităților sportive, totul în timp ce consiliul din universitatea virtuală e foarte, foarte atent la evoluția jucătorului. *Virtual U* a fost creat de Trevor Chan de la **Enlight**, premiat pentru *Capitalism*, cu ajutorul unui cât se poate de real profesor și administrator universitar.





Wacky Races - Infogrames (website)

Dacă nu v-ați săturat de curse arcade și desene animate, atunci mai aveți o șansă de a vă urca la bordul bolidului cu dublu zero și de a câștiga unul din cele mai ciudate concursuri. Dacă aveți acces la Internet, atunci Dick Dastardly și Mutley vor putea fi găsiți punând la cale toate șmecheriile lor inutile pe noul lor website. Acolo puteți găsi o sumedenie de informații despre joc, concursuri, imagini cu personajele preferate din *Wacky Races*. Cu o grafică complet 3D, puțin ciudată dar destul de interesantă, jocul va fi disponibil pentru patru formate diferite: PC CDROM, Dreamcast, Playstation și Gameboy Color.



JetFighter IV - Mission Studios (Gold)

JetFighter IV: Fortress America este un simulator de zbor care se vrea inovativ, dur şi realist în acelaşi timp. Jocul va necesita, desigur, accelerare grafică, pentru că a zbura la rasul zgârie-norului în San Francisco, în timp ce de jur împrejur se desfăşoară 50000 de mile pătrate (de teritoriu reprodus după informaţii preluate prin satelit), cere ceva resurse din partea calculatorului vostru! Scopul jocului este apărarea metropolei San Francisco de atacurile lansate de Rusia şi China (cunoscutele pete roşii ale mapamondului). *JetFighter IV* oferă şi acţiune în multiplayer, constând în modurile Deathmatch şi Cooperative, care pot fi susţinute de cel mult 16 jucători, prin LAN sau Internet.



Kohan - Sunflowers (detalii)

... am preluat legătura... revenim la *Kohan*... o rasă de nemuritori trebuie să-şi recupereze lumea. Pentru asta, jucătorul are la dispoziţie 40 de tipuri de unităţi, care pot fi combinate în companii.



Aceste companii pot fi constituite din maxim şapte unităţi: patru unităţi de luptă (săbieri, lăncieri), două unităţi de suport (arcaşi, preoţi sau magicieni), un comandant şi un erou (de zile mari). Eroii au un rol special în *Kohan*. Fiecare apare o singură dată în joc şi are caracteristici şi abilităţi diferite faţă de ceilalţi. Pe parcursul misiunii, eroul câştigă experienţă, pe care o împarte cu restul trupei (2 la primărie...). **Sunflowers** (distribuitorul) a oferit companiei **TimeGate Studios** (producătorul) suport în privinţa gameplay-ului şi a echilibrului în joc. De asemenea, **Sunflowers** se ocupă de controlul calităţii şi de teste (CTC - secţia motoare calde), în cooperare strânsă cu **TimeGate Studios**. În fine, tot **Sunflowers** este responsabilă şi cu muzica şi efectele de sunet din *Kohan*. Jocul va fi lansat de Paşti, în 2001.

Flash

Cinematix în 3D

Creatorii lui *Revenant* – **Cinematix** – se pregătesc să producă noi titluri pentru PC şi PS2 folosind un nou engine: NetImmerse 3D. Acest motor grafic permite editarea în timp real a conţinutului hărţii, a comportamentului personajelor şi a caracteristicilor materiale ale obiectelor.

Lieberman atenţionează

Candidatul democrat la postul de vicepreşedinte al Statelor Unite, Lieberman, a afirmat într-o scrisoare datată 31 octombrie 2000 şi adresată marilor companii, reţele de magazine şi distribuitori că „Părinţii au nevoie de ajutor [...] putem şi trebuie să-i ajutăm să-şi apere copiii de materialele despre care cu toţii ştim că nu sunt potrivite pentru ei [...]".

Flash

Saitek GM2

În condițiile în care popularitatea FPS-urilor crește tot mai mult (iar prin *Quake 3 Arena* și *Unreal Tournament* s-a ajuns la apogeul acestei febre), gamerii își doresc cât mai multe artificii care să le ofere acele câteva frag-uri în plus. Preferințele majorității lor se axează pe folosirea până la tocire a tastaturii și a mouse-ului, dar acum au început să apară periferice specializate. Saitek a mai lansat produse inedite și în trecut, iar pachetul GM2 Action Pad and Gaming Mouse (care conține: Action Pad, Mouse, CD cu driver, Half-Life Initial Encounter și manual) continuă această tradiție.

Muzica din The Fallen

Simon & Schuster a lansat trei piese din cele care vor compune ambientul muzical din viitorul joc 3rd person de acțiune, *The Fallen*. Cei interesați le pot obține de la următoarea adresă: *http://simonsays.com/thefallen_site/Downloads/HTML/downloads_audio.htm.* Melodiile (care includ și faimoasa „Ship of Hope") fac parte din seria de 20 de compoziții care va apărea în varianta finală a jocului, programat pentru lansare în noiembrie. Fiecare din cele trei piese disponibile este arhivată, are sub 4 MB și este în format .mp3.

Microsoft Casino

Compania americană a lansat *Casino*, un joc ce reproduce fidel cazinouri faimoase, cu grafică detaliată și secvențe video filmate în locațiile reale. Jocul cuprinde 10 jocuri de cazino: Pai Gow, Caribbean Stud, Baccarat, Craps, Roulette, The Big 6, Video Keno, Slots ș.a. Premiile care pot fi câștigate constau în acces la spectacolele strălucitoare din Las Vegas sau o noapte în apartamentul regal.

Battlecruiser Millennium - Galcom

Bătălii spațiale, stații orbitale, minerit la scară planetară, toate se găsesc în *Battlecruiser 2000 AD*. *Battlecruiser Millenium* reia tema jocului anterior și o rafinează prin folosirea unor tehnologii de ultimă oră. De exemplu, în *Battlecruiser Millenium* o bază stelară poate fi distrusă complet și apoi refăcută. Aceste stații spațiale, spun producătorii, vor fi printre cele mai reușite din toate jocurile de spațiu lansate până acum. Un „carrier" - clasa Firestorm va arăta ca un pitic pe lângă o enormă bază stelară. Engine-ul grafic se prezintă și el onorabil: lumina albastră „emanată" de o planetă va afecta în timp real toate obiectele din joc. În aceste condiții, *Battlecruiser Millenium* promite să își depășească cu mult predecesorul (care, gratis sau nu, rămâne un joc... neîmplinit din multe puncte de vedere).



Iron Dignity - Artex



Pasionații de strategii în timp real, dar și de jocuri de acțiune s-au bucurat de titluri precum *Battlezone, Battlezone II, Uprising* sau *Uprising II*. Acum, **Artex** se pregătește să lanseze un joc care are loc într-o lume fictivă, în care jucătorul controlează trupe de infanterie și motorizate, fie prin ordine individuale, fie prin comenzi generale. Perspectiva poate fi schimbată din 3rd în 1st person în orice moment. Încă nu se știe data lansării jocului, ceea ce este normal, pentru că **Artex** nu a semnat încă nici un contract cu vreun distribuitor pentru drepturile de distribuție a versiunii pentru PC.

Paradise Cracked - Buka Entertainment (imagini noi)

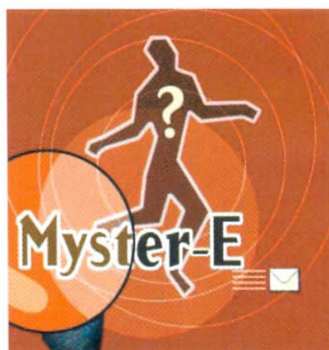
Jocul produs de **MiST land** și distribuit de **Buka Entertainment** se apropie de varianta finală. Între timp, **Buka Entertainment** a oferit publicității imagini noi din *Paradise Cracked*. Jocul va fi unul de luptă tactică pe ture, inspirat din filme ca The Matrix sau Ghost in the Shell. În *Paradise Cracked* lumea trebuie salvată de la distrugere prin învingerea unei superinteligențe artificiale care manipulează spațiul virtual. Totul începe prin descoperirea accidentală de către personajul principal a unor fișiere care nu trebuiau descoperite. De aici... vizionați The Matrix și aflați ce se întâmplă în continuare. Asta dacă nu aveți răbdare până după jumătatea lui 2001, când *Paradise Cracked* va ajunge în magazine.





Myster-E - Ubi Soft

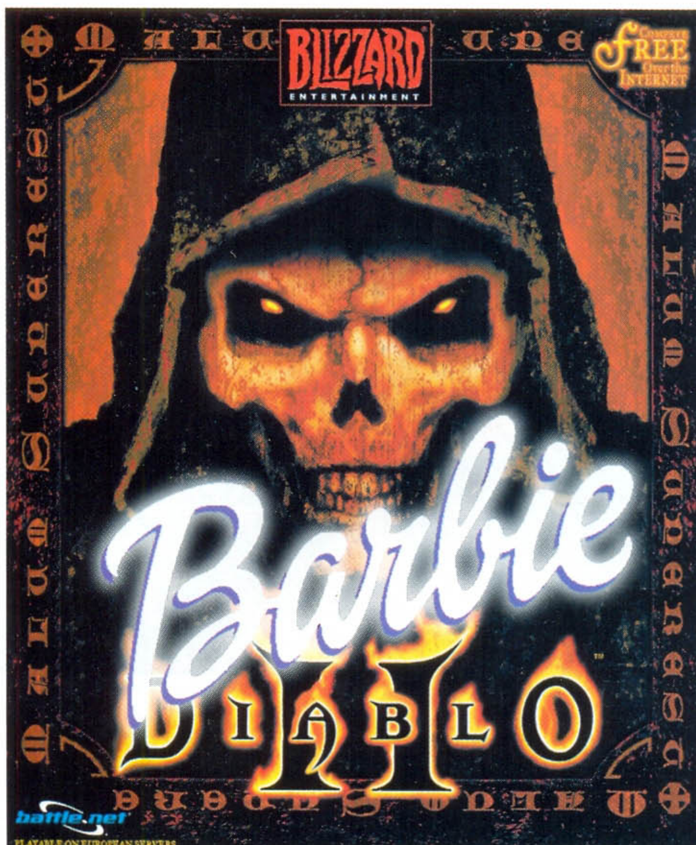
Detectiv prin e-mail? Ciudată idee... și totuși, nu e nevoie decât de un PC legat la Internet pentru a juca acest titlu inovativ, în care jucătorul are un rol activ în rezolvarea unui caz. După ce, ajuns pe website-ul unde se face înscrierea, introduce un pseudonim și o adresă de e-mail, jucătorul primește un prim mesaj prin poșta electronică și este astfel pus în temă cu misterul. În acest prim episod, produs în parteneriat cu **Le Routard** (distribuitorul francez al jocului), primul e-mail este trimis de Eddie, un prieten, reporter la Guide du Routard care, trimis în Rajahstan, dă peste o situație suspectă: răpirile unor minori, valize cu bani... Aici intervine jucătorul, care va primi în continuare, în fiecare zi, mesaje prin e-mail, care îl vor duce mai aproape/departe de soluția cazului. *Myster-E* va fi localizat în orice limbă (poate și româna), iar un demo în engleză va fi disponibil cât de curând. Și să nu uităm că *Myster-E* va putea fi jucat și pe telefonul mobil (versiune produsă de **Ludi Wap**, firmă parteneră **Ubi Soft**, specializată în jocuri și divertisment pentru mobil).



Diablo II umilit

Mare surpriză mare! Tocmai a fost făcut public topul celor mai vândute jocuri în perioada 15-21 octombrie 2000. Acum, e de înțeles că *Diablo II* este pe locul 8 și că titluri ca *The Sims* sau *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* se află înaintea sa, dar pe locul 7 (șapte, VII, seven!!!) se află mult aclamatul, mult așteptatul și arhicunoscutul joc *Barbie Pet Rescue*. Ca la ei la nimenea! Alături aveți topul mai sus amintit:

1) *The Sims* (**Electronic Arts**)
2) *The Sims: Livin' Large* (**Electronic Arts**)
3) *Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater* (**Microsoft**)
4) *Roller Coaster Tycoon* (**Hasbro Interactive**)
5) *Age of Empires II: The Conquerors Expansion Pack* (**Microsoft**)
6) *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (**Interplay**)
7) *Barbie Pet Rescue* (**Mattel Interactive**)
8) *Diablo II* (**Havas Interactive**)
9) *Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes* (**Hasbro Interactive**)
10) *Age of Empires II: Age of Kings* (**Microsoft**)



Flash

Speranțe pentru Horizons

Artifact Entertainment a anunțat că a găsit fonduri pentru a continua lucrul la *Horizons*, un RPG online ce se anunță foarte interesant. Deși cu câteva luni în urmă proiectul era în pericol de a fi anulat, **Artifact Entertainment** a anunțat acum lărgirea companiei în urma unei infuzii serioase de capital.

LucasArts - trilogie X-Wing

LucasArts a anunțat că pregătește o compilație care va conține primul *X-Wing, TIE Fighter, X-Wing Alliance și X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School*. Cei pasionați de toate aceste jocuri va trebui să aștepte până în sezonul de iarnă și nu ar strica să aibă în buzunar în jur de 30 USD.

Flash

Engine Doom III

Jim Dose, nou venit la **id Software**, a confirmat că engine-ul de *Doom III* va folosi o variantă complet rescrisă a motorului grafic din *Quake III*, nu doar unul modificat, cum se credea inițial. Dose afirmă că până și sistemul de umbre și codul jocului sunt complet noi. Codul de rețea a fost și el complet rescris de John Carmack, iar sistemul de animații este nou-nouț. În aceste condiții, deși nu se pornește chiar de la zero, rezultatul final va fi o rescriere totală.

Z2 redenumit

Z2, RTS-ul produs de **Bitmap Brothers** și distribuit de **EON Digital Entertainment** a fost redenumit și a devenit *Z: Steel Soldiers*. Schimbarea titlului devine evidentă dacă ne gândim că un al treilea joc al seriei ar purta titlul Z3, care este numele unui model de mașină produs de BMW și ușor de recunoscut în *Tomorrow Never Dies*. *Z: Steel Soldiers* va cuprinde 30 de misiuni, medii complet 3D și suport pentru multiplayer (LAN, Internet).

Joci și câștigi

CPL (Cyberathlete Professional League) va organiza la Dallas, în perioada 14-17 decembrie 2000, un concurs ce pune la bătaie premii de peste 122.500 $. Concursul va consta într-un turneu de Quake III (cu premii în valoare de 100.000$, din care câștigătorul va primi 25.000$), un turneu de Half-Life Counter-Strike pe echipe (15.000$) și un concurs de Quake III destinat exclusiv fetelor cu premii în valoare de 7.500$. Nu vă rămâne decât să vă antrenați serios și să prindeți un concurs de acest fel și pe meleaguri mai apropiate. Pregătiți-vă calculatoarele pentru posibila revelați: *Unreal 2*.

Half-Life - Valve Software (update)

În condițiile în care **Gunman Chronicles** se apropie și promite să revoluționeze perspectiva asupra engine-ului de *Half-Life*, **Valve Software** a lansat cel mai nou update pentru *HL*. Versiunea 1.1.0.4 introduce câteva noi elemente și repară câteva dintre bug-urile întâlnite în joc. Update-ul include de asemenea și modificări a două clase din *Team Fortress* și trei noi scenarii pentru *Team Fortress*: Avanti, Flag Run și Casbah. Alte schimbări aduse de update rezolvă problema securității sub Linux și a proxy chat-ului din *Counter Strike*. Damage-ul produs de Pyro a fost mărit, în timp ce puterea de foc a mitralierei din arsenalul clasei Heavy Weapons Guy a fost redusă. Totodată, toate informațiile despre harta de joc pot fi downloadate direct de pe server-ul jocului. Ce interesați de acest update, precum și pentru multe alte informații, pot vizita http://www.sierrastudios.com/games/half-life/.



Kharkov '42 - HPS Simulations

Este 12 mai 1942. Toată iarna, uzinele de stat au produs numere impresionante de tancuri T-34 și KV. Infanteria s-a reechipat și formațiile distruse au fost reconstruite. Acum, primăvara, este timpul cel mai potrivit pentru alungarea fasciștilor. Asta este ceea ce ne oferă **HPS Simulations** și John Tiller: o simulare la nivel operațional a ofensivei sovietice de primăvară din 1942 și încercarea de a recaptura Harkovul. Hărțile au dimensiuni de



300 pe 280 de kilometri și sunt străbătute de peste 1500 de unități, care compun fronturile sovietice de sud și sud-vest. Jucătorii controlează cam toate tipurile de arme posibile: blindate, recunoaștere, artilerie, infanterie, parașutiști, geniști, antitancuri, antiaeriene, precum și o serie de unități specializate. Perspectiva asupra câmpului de luptă poate fi 2D sau 3D, după preferințe. Multiplayer-ul este și el prezent, sub formă de hot-seat, Play-By-E-Mail, joc prin LAN sau Internet. *Kharkov '42*, care necesită cel puțin un Pentium la 133 MHz cu 32 MB RAM și 250 MB liberi pe harddisk, ar trebui să fie disponibil deja la data apariției acestui număr, la un preț de 39,95 USD.

No Escape - Funcom (website)

Fericiți cei conectați la Internet, căci pot accesa un website (<http://www.noesc.com/>) destul de bine realizat de **Funcom** pentru viitorul lor joc de acțiune, *No Escape*. Jocul este centrat pe ultrapopularul (și fictivul) spectacol de televiziune, No Escape. Opt combatanți sunt aruncați pe una din cele opt planete minuscule de la bordul unei stații spațiale, iar scopul concursului este de a rămâne ultimul în picioare. Cei cu un apetit mare pentru distrugere au la dispoziție arme impresionante ca Bazooka, Electro Bolt sau Plasma Cannon. În aceste condiții, *No Escape* promite să fie un concurent demn de luat în seamă pentru *Unreal Tournament* și *Quake III*. Website-ul conține imagini, detalii despre armele amintite mai sus și informații despre personaje.



Halcyon Sun - Freeloader.com

Serial TV și joc de acțiune în egală măsură, *Halcyon Sun* este un produs ciudat, creat la **Kuju Entertainment.** La începutul lunii noiembrie au fost lansate primele două episoade, urmând ca vinerea, din două în două săptămâni, să fie lansat câte un nou episod. Numărul total al episoadelor acestui joc de lupte spațiale este de două-



sprezece, fiecare având parte de un sfârșit dramatic, rezolvat în timpul episodului următor. Misiunea jucătorului în *Halcyon Sun* este aceea de a proteja o alianță fragilă, din postura unui pilot de vânătoare. Animațiile și dialogurile din joc sunt realizate după scenarii concepute de profesionști și cu ajutorul unor actori veritabili. Tehnologiile avansate de compresie permit „împachetarea" elementelor grafice și sonore, pentru a avea dimensiuni minime pentru download. Încă un detaliu: fiecare nou episod va fi disponibil gratuit.

Sea Dogs - Bethsoft (Gold)



În timpul tensionatei așteptări a acestui deja faimos action/RPG cu pirați, **Bethsoft** a anunțat lansarea versiunii gold a lui *Sea Dogs*, produs de **Akella**. Ideea jocului este destul de ușor de priceput: jucătorul este un lup de mare în toată puterea cuvântului, care ridică ancora ori de câte ori este nevoie să navigheze în slujba Franței, Spaniei sau Angliei. Partea de RPG a jocului este destul de bine implementată: prin luptă și înavuțire, jucătorul trebuie să-și construiască, pas cu pas, o flotă impunătoare. În ceea ce privește grafica, se pare că va atinge excepționalul. Lansarea jocului în S.U.A și Canada a avut loc în noiembrie, dar Europa mai are puțin de așteptat.

Mattel Interactive la final

Deși **Mattel Interactive**, așa cum o știm cu toții, nu mai există, și cu toate că **SSI** și **Broderbund** au făcut parte și ele din acest concern, totuși fanii celor două firme producătoare atât de faimoase nu trebuie să-și facă griji cum că *Pools of Radiance II* sau *Silent Hunter II* nu vor mai apărea. Proiectele există în continuare, doar data lansării a fost amânată. Revenind la metamorfoza **Mattel**, compania a fost vândută concernului **Gores Tech. Group** din Los Angeles și acum are loc o reorganizare profundă. **Gores** (deținătoare a aproximativ 20 de companii axate pe tehnologie de ultimă oră) a achiziționat **Mattel Interactive** după ce aceasta din urmă a făcut o afacere dezastruoasă cumpărând cu 3.6 milioane de dolari firma **Learning Co.**, deținătoare a drepturilor asupra faimoaselor *Carmen Sandiego* și *Myst*. Această ultimă afacere a lui **Mattel**, în loc să aducă cele 50 de milioane de dolari profit cât era planificat, a dus la pierderi gigantice, de până la 150 de milioane de dolari doar în primul semestru al anului, ceea ce l-a determinat pe Jill Barad (CEO Mattel) să își dea demisia. Acum apele par a se fi liniștit, iar *Pools of Radiance II* și *Silent Hunter II* se află în afara oricărui pericol, deși au survenit amânări până în 2001. *Myst III* va fi și el lansat în februarie 2001, așa cum era planificat.



Flash

Game Commander 2

Sontage, companie producătoare de aplicații de recunoaștere a vocii pentru jocuri și simulări, a lansat *Game Commander 2* la www.gamecommander.com.. Primul *Game Commander*, lansat în 1998, a câștigat numeroase premii pentru implementarea controlului vocal în jocuri, a modului multi-channel auto-fire, a unui puternic editor de comenzi și pentru multe altele. *Game Commander 2* poate fi folosit în paralel cu software popular de voice chat precum TeamSound și BattleCom. Produsul costă în jur de 30 USD. O variantă cu microfon inclus va fi disponibilă în schimbul sumei de 39,95 USD.

Flash

Championship Surfer Gold

The Learning Co. pregătește un joc arcade care va permite jucătorilor să își aleagă unul din opt surferi și una din 30 de plăci de surf și să se bucure de valuri, fie ele și seismice. Surf-ul poate începe pe una din cele zece plaje prezente în joc, fiecare cu caracteristici individuale. Există o mare varietate a modurilor de joc: championship, arcade, rumble, freesurf și, desigur, training. *Championship Surfer* folosește un engine care generează valuri ce se răstoarnă și fac multă spumă (pe când pete de petrol?). Pentru informații suplimentare vizitați www.campionship-surfer.co .

Les Edgar la Creature Labs

Creature Labs a anunțat angajarea lui Les Edgar, cofondator al renumitei **Bullfrog Studios**. Les Edgar este una din rarele personalități din lumea jocurilor despre care se poate spune că a schimbat cu adevărat perspectiva asupra distracției electronice. La îndemnul lui Edgar, **Bullfrog** s-a unit cu **EA**. Acum, Edgar va încerca să propulseze compania **Creature Labs** în topul celor mai performante din lume (în domeniul jocurilor pentru PC și pentru consolele de ultimă generație).

Eidos modifică planificarea

Eidos a anunțat că au survenit o serie de schimbări în programul lansărilor. Astfel, *Tomb Raider: Chronicles* (pentru toate platformele) are data lansării pe 28 noiembrie 2000, *Resident Evil 3* (pentru PC) pe 24 noiembrie 2000, *Chicker Run* (pentru PC) pe 8 decembrie 2000, iar *102 Dalmatians* (pentru PSX) tot pe 8 decembrie.

Conquest: Frontier Wars - Microsoft (anulare)



Dacă vă făceați iluzii că veți cuceri spațiul cosmic, că veți conduce spre victorie armate impresionante sau că veți construi colonii pe planete îndepărtate în *Conquest: Frontier Wars*, trebuie să vi le spulber și să vă anunț că **Microsoft** a decis anularea proiectului (nu mai există nici măcar urma website-urilor dedicate jocului). Cauzele sunt clare: proiectul nu evolua conform planului, așa că producția a fost oprită. Echipa de la **Digital Anvil** (producătorul), formată din creatorii lui *Starlancer* (joc de lupte spațiale cu iz de al doilea război mondial), a fost redirecționată spre alte proiecte. *Conquest: Frontier Wars* urma să fie un RTS spațial (ceva în stil *Homeworld* combinat cu *Imperium Galactica II*). Celelalte proiecte pe care le-am amintit înainte poartă denumiri nu mai puțin faimoase: *Freelancer* („simulator" spațial cu poveste de proporții) și *Loose Cannon* (joc de lupte auto care a reușit să stârnească deja interesul unei categorii destul de largi de gameri). Totuși, a survenit o schimbare de ultim moment: **Digital Anvil** caută în continuare distribuitori, așa că șansele de a juca *Conquest: Frontier Wars* nu au dispărut cu totul.

Delta Force: Land Warrior - Novalogic (imagini noi)

Unul din cele mai promițătoare jocuri ale anului se lasă așteptat și de fapt va putea intra, oficial, în topul preferințelor gameristice ale nordicilor, germanilor și englezilor până la jumătatea lunii decembrie, iar în acela al restului europenilor abia în februarie 2001. Între timp, **Novalogic** a oferit publicității o serie de imagini noi, pentru a aminti publicului că este vorba de un joc, cu engine grafic complet 3D (fără pic de voxel), care are implementate tehnologiile cele mai noi ale programului *Land Warrior* folosit de armata americană pentru antrenament. Și la noi, *Delta Force: Land Warrior* este așteptat cu sufletul la gură, după cum a demonstrat-o și ultima zi la IFABO, când, o dată instalat demo-ul de *DF3*, numărul vizitatorilor standului LEVEL s-a triplat subit.





Gateway Country Challenge

În Statele Unite și Canada a început luni, 6 noiembrie 2000, la doar o zi până la trâmbițatele alegeri prezidențiale în S.U.A., o competiție organizată în magazinele Gateway Country și sponsorizată de **Intel, Microsoft, NVIDIA, Logitech** și **Creative Labs.** Concursul a constat în curse de *Midtown Madness 2*, iar succesul participanților a depins de timpul obținut. Concursul a fost organizat pe 4 categorii de vârsta, iar premiile au totalizat suma de 300.000 USD (bani și obiecte). În asemenea condiții, succesul concursului a fost practic garantat și sute de gameri au fost prezenți pentru a-ți încerca puterile pe sisteme dotate cu plăci grafice și de sunet de ultimă oră, precum și cu accesoriile indispensabile unui joc de curse: volan cu pedale, de ultima generație. Finalul competiției și decernarea premiilor au avut loc duminică, 12 noiembrie.



Deck-uri multicolore

Așa cum am promis, în articolul din această lună vom vorbi despre deck-urile multicolore. Între timp, Invasion a devenit un set legal în turnee și primele arhetipuri t2 au început să apară. Vom vorbi puțin depre mediul creat de acest set, pentru că cei de la WOTC și-au dat silința să facă din deck-urile multicolore niște deck-uri viabile pentru a fi jucate în competiții.

Spun asta pentru că block-urile Urza și Mercandian Masques au excelat în a avea cărți care să inhibe dezvoltarea unor astfel de deck-uri. Într-un asemenea mediu, în care Ponza era un deck foarte popular, în care Rishdan Port și Dust Bowl îți negau sursele de mana, ori jucai moncolor, cu 4 Rishdan Port pentru a contra Porturile adverse, ori erai mort. Invasion-ul a venit și a schimbat toate aceste lucruri. Au apărut cărți precum Tsabo's web, Teferi's Response, care pur și simplu calcă în picioare deck-urile axate pe LD (land destruction). Aceste deck-uri nu vor dispărea, însă nu vor mai avea popularitatea pe care a avut-o Ponza.

Iată în continuare unul dintre deck-urile care se pare că va avea cel mai mare impact asupra metagame-ului actual și orice deck cu pretenții va trebui să îl bată în cel puțin 50% din cazuri.

Ideea nu este nouă, este doar o readaptare la condițiile actuale a unui arhetip mai vechi: Enharmageddon. Deck-ul este verde\alb și se bazează pe surse rapide de mana (Bops, mana elfs), creaturi mai eficiente din punct de vedere raport cc, power, toughness, și elemente „mana denial" sub formă de Armageddon, Tanglewire și Rishadan Port. Strategia e simplă: turn 3 grăsan (fattie), turn 4 Armageddon. Să vedem însă cum arată un astfel de deck și apoi să analizăm detaliile constructive.



4 Bird of Paradise (Bops)
3 Llanowar Elve
4 River Boa
3 Chimeric Idol
3 Silt Crawler
1 Uktabi Orangutan
4 Blastoderm
2 Mungha Wurm

4 Parallax Wave
4 Armageddon
4 Tangle Wire
3 Wax/Wane

Lands:
4 Brush Lands
3 City of Brass
4 Rishadan Port
7 Forest
2 Plains
1 Elfhame Palace

Bops & Elves – Oferă două avantaje: mana acceleration și este modalitatea prin care deck-ul își revine după un Armageddon. Bird of Paradise mai au avantajul de a da surse de mana de mai multe culori.

River Boa – eficient din punct de vedere raport cc/p/t la care se adaugă regenerarea, o abilitate puternică într-un mediu în care există Blastoderm și în care nu există burn-uri eficiente care să nu permită folosirea ei. Un alt motiv al includerii ar fi popularitatea crescândă a deck-urilor cu baza albastră (u/w Moat și Nether - GO)

Chimeric Idol & Silt Crawlers – 3/3 reprezintă o amenințare puternică, iar un 3/3 la 3 unități de mana este culmea eficienței (reamintesc că ne raportăm la metagame-ul actual). Pentru acest slot avem mai mulți candidați: Idol, Crawler, Noble Panther și Trained Armodon. 3 dintre ele au marele cusur că mor la Perish, una dintre vrăjile care se anunță a fi foarte folosite, iar în fața unui Moat pe Verde crawlerul, panthera și armodonul pot sta liniștiți să joace cărți (poate Magic?); de aceea Chimeric Idol este aproape unanim acceptat pentru deck. Între Silt, Panther și Armodon prefer crawler-ul din cauza cc: 2G. Într-un deck multicolor este foarte important ca cerințele de mana să se limiteze la o singură unitate de mana specifică ori și Armodonul și Pantera cer unul dublă mana verde, celălalt green & white.



Uktabi Ourangutan - Chimeric Idol tinde să devină omniprezent în deck-urile de beat down. Uktabi înlatură un posibil blocator în același timp susține momentul deck-ului prin faptul că este o creatură.

Blastoderm & Mungha - și pentru acest slot concurează mai multe creaturi: Blastoderm, Mungha Wurm, Kavu Titan, Jade Lich. Blastdodermul este o alegere aproape naturală: 5/5, 4 unități de mana, nu poate fi țintă…am spus totul. Kavu Titan este aproape întotdeauna jucat cu kicker, deci va fi mai scump decât celelalte 3 concurente. Jade Lich și Mungha au un drawback cu efect asemănător însă după Armageddon wurm-ul nu este decât o creatură de 6/5 la 4 unități de mana, fără nici un alt drawback în timp ce Lich-ul încetinește mult revenirea.

Parallax Wave - deschide drumul pentru Blastodermi.

Tangle&Armageddon – cărți care mențin momentul deck-ului. După cum am mai spus strategia este să castezi un „super greu" după care să stopezi dezvoltarea de mana a adversarului.

Wax/Wane – am ales această vrajă în defavoarea Disenchant-ului pentru că oferă o mai bună flexibilitate deck-ului. Dacă deck-ul advers nu are ținte pentru disenchant, poti folosi oricând Wane pentru a-ți salva o creatură sau pentru a da damage-ul final.

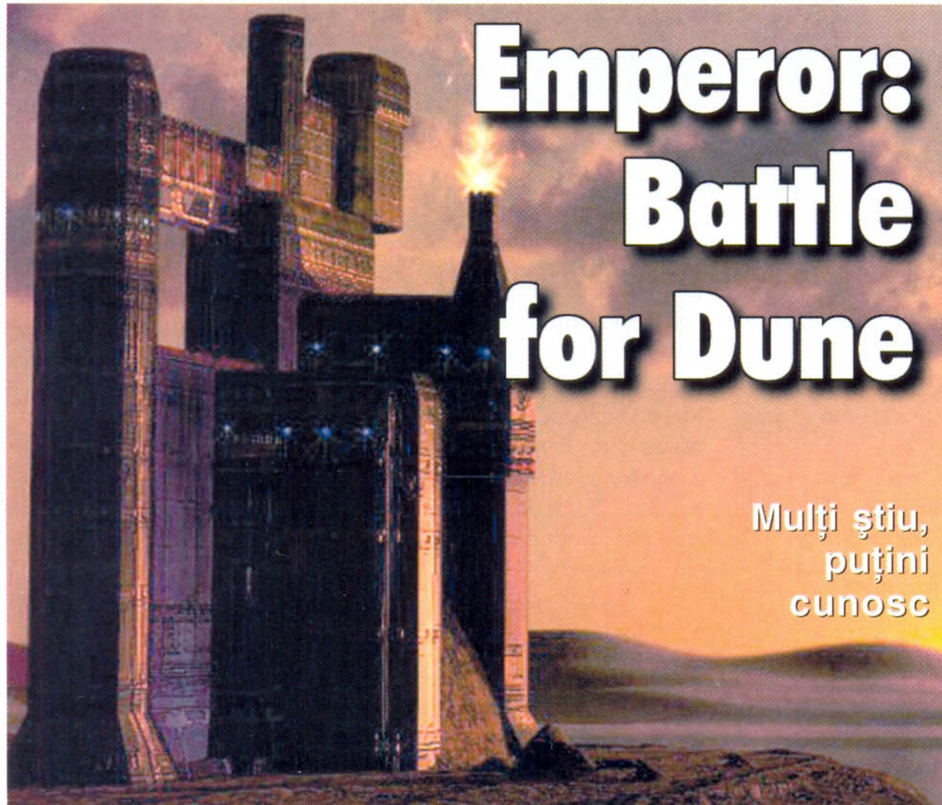
Landurile

Aici vine adevărata problemă când vorbim despre deck-uri multicolore. Câtă mana punem, în ce proporție. Este bine să împarți vrăjile pe culori și apoi, în funcție de casting cost (necesită o singură mana specifică sau mai multe). În general spell-urile care au în componență triplă mana specifică nu apar în deck-urile multicolore însa există și excepții.

În cazul nostru avem 24 vrăji verzi (din care 6 cu necesar de mana verde dublu), 11 vrăji albe (din care 4 cu necesar de mana albă dublu) și 7 artefacte.

Deck-ul are nevoie de mai multe surse de verde, și în plus vrăjile de casting cost 1 ce susțin sursele alternative de mana au nevoie de mana verde. Deci avem: 7XFforest+1 XElfhame+ 3City+ 4Brushlands = 15 surse verzi și 2Xplains + 1Elfhame+ 4brushlands+3City = 10 surse albe.

K'shu



Emperor: Battle for Dune

Mulți știu, puțini cunosc

De obicei, *Command&Conquer* este jocul recunoscut drept primul și cel mai important RTS. Greșit! Pentru cei care nu știu, *DuneII* a fost prima strategie în timp real, jocul care a pus bazele genului și a influențat direct viitorul mare succes *Command&Conquer*.

Iată însă că la aproape 8 ani de la lansarea primei strategii în timp real, **Westood** a anunțat continuarea *DuneII*-ului, noul joc purtând numele de *Emperor: Battle for Dune*. Fani ai strategiilor, fiți pregătiți!

Jocul și jucătorii

Facțiunile prezente în joc au rămas aceleași ca în primul Dune: nobilii Atreides, maleficii Harkonnen și subtilii Ordos.

Cine a citit seria Dune va fi deja familiarizat cu povestea și cu primele două case, Atreides și Harkonnen (casa Ordos fiind adăugată de Westood pentru a echilibra jocul).

Pe scurt, planeta Arrakis, cunoscută mai mult sub numele de Dune din cauza climei deșertice, reprezintă punctul de maxim interes al unui întreg imperiu datorită mirodeniei ce se poate găsi numai pe deșertica planetă. Mirodenia, numită Melange, oferă consumatorului ei înțelepciune infinită și posibilitatea de a călători oriunde în Univers. Este, deci, de înțeles că oricine controlează Dune-ul, controlează melange-ul și, implicit, Universul.

O noutate adusă jocului este introducerea a 5 sub-case de care te poți folosi de-a lungul jocului: Fremenii, Sardukarii, Casa Tleilaxu, Casa Ix și The Guild, fiecare cu caracteristicile și avantajele sale.

Fremenii sunt războinici puternici căliți în deșertul de pe Dune, Sardukarii reprezintă fosta trupă de elită a conducătorului Imperiului, o armată de asemenea foarte puternică. O alianță cu The Guild îți oferă posibilitatea de a călători între planete, iar Casele Tleilaxu și Ix, extrem de avansate tehnologic, îți oferă accesul la arme și tehnologii noi.

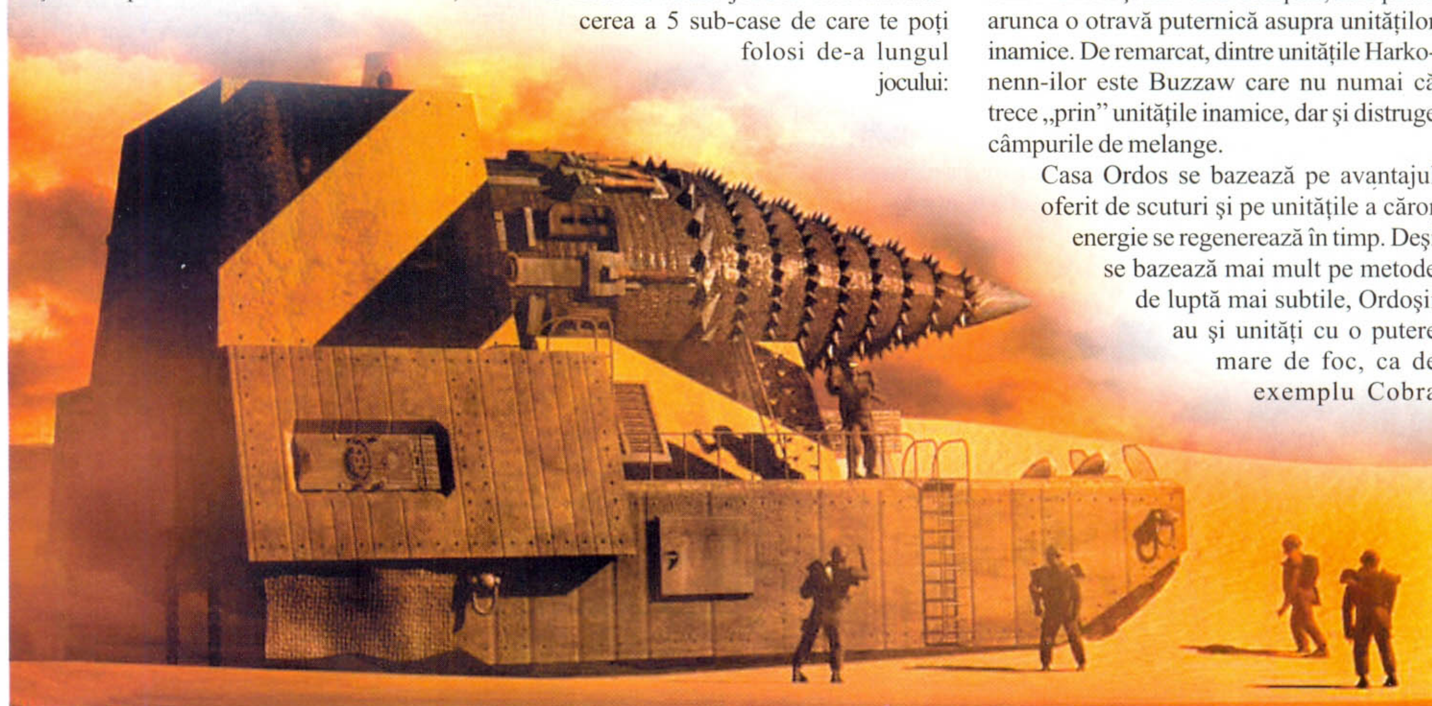
Să revenim însă la principalele 3 facțiuni din joc și să aruncăm o privire asupra caracteristicilor fiecăreia.

Casa Atreides și-a păstrat unele din vechile unități ca Sonic Tank-ul sau unitățile invizibile, dar s-a îmbogățit de asemenea și cu câteva unități noi. De exemplu Minotaurus, o platformă de artilerie mobilă sau Mongoose, versiunea mai rapidă dar mai vulnerabilă a Minotaurus-ului, care are în schimb avantajul unor turele mobile. Cea mai interesantă unitate a Atreides-ilor este însă pe departe Advance Carryall-ul, o navă de transport ce poate ridica orice unitate de pe hartă, inclusiv pe cele ale inamicilor.

Harkonnen-ii și-au păstrat puternicul Devastator, echipat de data asta și cu propriul său sistem defensiv anti-aerian. Alte unități pe care le veți întâlni la Harkonnen sunt Flameri și Ink Vine Catapult, care poate arunca o otravă puternică asupra unităților inamice. De remarcat, dintre unitățile Harkonenn-ilor este Buzzaw care nu numai că trece „prin" unitățile inamice, dar și distruge câmpurile de melange.



Casa Ordos se bazează pe avantajul oferit de scuturi și pe unitățile a căror energie se regenerează în timp. Deși se bazează mai mult pe metode de luptă mai subtile, Ordoșii au și unități cu o putere mare de foc, ca de exemplu Cobra



Gun-ul, o platformă de artilerie asemănătoare cu cea a Harkonnen-ilor, dar care trebuie instalată pentru a deveni operațională. De asemenea, fanii Dune II își vor aminti cu siguranță de Ordos Saboteur sau de Ordos Deviator (care îți oferă posibilitatea de a controla o unitate inamică pentru circa 30 de secunde) care își fac apariția și în acest joc.

Pe lângă aceste unități „convenționale", fiecare casă are posibilitatea de a produce o super-armă.

La Harkonneni aceasta este Harkonnen Death's Head Missile, asemănătoare cumva cu o bombă atomică, Ordoșii au The Ordos Chaos Lightning ce afectează productivitatea unei clădiri și poate înnebuni unitățile inamice, impulsionându-i să tragă în tot ce mișcă în apropierea lor, inclusiv în propriile unități.

Arma cea mai puternică a casei Atreides este un proiector de sunet și holograme ce trimite deasupra câmpului de bătălie un vultur gigantic ce are ca scop reducerea moralului inamicilor și creșterea moralului propriilor unități.





... still playing

Modul campanie al jocului va fi asemănător cu cel al primului Dune. După ce îți alegi de care parte vei juca, ești pus în fața unei hărți împărțită pe teritorii. La început ai un singur teritoriu, iar pentru a câștiga trebuie să le controlezi pe toate.

O misiune se selectează alegând teritoriul pe care dorești să îl ataci. Astfel, dacă teritoriul tău este înconjurat de alte 3 inamice, ai de ales între 3 misiuni diferite. De asemenea, de teritoriul pe care l-ai ales depinde și dificultatea luptei. Dacă ataci un teritoriu Ordos care este înconjurat de 3 teritorii aliate și unul de-al tău (de unde pornești atacul), în timpul misiunii el va primi întăriri de la toate cele 3 teritorii aliate care îl înconjoară. De aceea este recomandată încercuirea unui teritoriu înaintea atacului final.

Odată terminată misiunea, vine rândul inamicilor să se miște pe hartă. Dacă se atacă între ei, tot ce trebuie tu să faci este să stai deoparte și să îți gândești



următoarea mișcare. Dar, dacă te atacă pe tine, vei intra iarăși în luptă. Este de remarcat aici că jocul nu se termină dacă ai pierdut o luptă, tu având posibilitatea de a încerca să îți recâștigi teritoriul pierdut sau să ataci altul. Mai trebuie adăugat că fiecare misiune, fiecare bătălie, fiecare mișcare a adversarului este generată aleator, având astfel posibilitatea să joci de mai multe ori jocul fără ca vreo bătălie să se repete.



Multiplayer-ul introduce opțiunea de cooperative campaign play prin intermediul căreia poți termina o campanie alături de un prieten chiar dacă jucați cu case diferite. Este prima oară când **Westood** folosește un engine 3D pentru strategiile sale. Engine-ul grafic și alte părți ale jocului sunt produse de **Westood** în colaborare cu **Intelligent Games**, aceeași companie care a lucrat și la *Dune 2000*, care la o adică a fost un mare fiasco (ceea ce sper să nu se întâmple și cu *Emperor*)!

Paul Atreides... emperor of DUNE?

Este prima încercare a firmei **Westood** în domeniul 3D iar jocul este de-abia la început, și totuși calitatea graficii și animației impresionează de pe acum.

Evident că nu putem vedea asta din screenshot-uri, dar suntem asigurați că, deși atenția acordată detaliilor atrage privirea instantaneu, animația fluidă a unităților nu se lasă mai prejos.

Jocul nu va suporta un nivel de zoom prea mare și nici o rotație completă a camerei (îmi imaginez ceva în genul *Earth 2150*), însă lucrul acesta contează până la urmă ceva mai puțin când ai cu ce să-ți clătești ochii! *Emperor: Battle for Dune* se anunță a fi nu numai unul dintre cele mai frumoase strategii (din punct de vedere grafic vorbind) din ultimul timp dar și una dintre cele mai interesante datorită noutăților implementate în joc.

Mitza

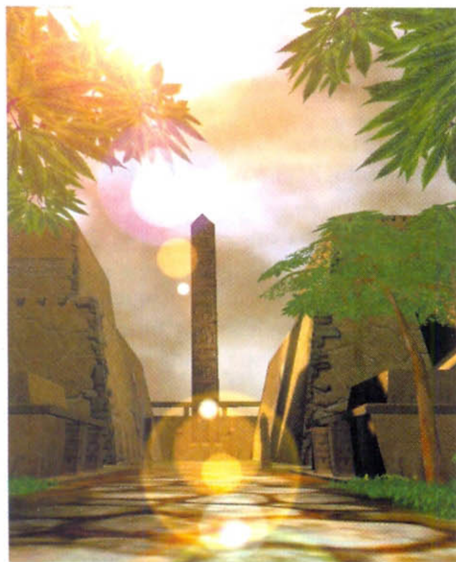
DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Westwood
Distribuitor:	Westwood
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da
Data apariției:	2001

Horizons: Empires of Istaria

Artifact Entertainment deschide noi orizonturi on-line

Să scrii un preview mi s-a părut întotdeauna cel mai dificil lucru. Pentru un review este suficient să ai jocul, dai cu el de pământ și apoi îți descarci sentimentele într-un articol fie el favorabil



sau critic. La preview-uri însă, trebuie să ai în tine sânge de paparazzi, să scoți cu cleștele informația, materialul de la producător. Iar pe deasupra, având în vedere că fiecare mamă își laudă copilul, trebuie să încerci să fii imparțial, să scrii un articol pur informativ, fără să degaje nici optimism nici dezamăgire.

Ei, de data asta, nu mai pot... Voi lasă baltă pentru moment „profesionalismul jurnalistic" și voi deveni pentru scurt timp un gamer. Un gamer, care tocmai a descoperit un joc care l-a determinat să scoată un „wow" la fel de stupid ce cel din reclama cu McDonalds.

Nu cu foarte mult timp în urmă, se lansa pe piață un RPG on-line, pe care mulți îl știau sub numele de *Mordor 2*, dar care până la urmă a ales o titulatură mai „obscură": *Demise.* Creatorul acestui joc, ce cu regret pot spune că a trecut nevăzut și nebăgat în seamă, David Allen, alături de compania al cărei CEO este, **Artifact Entertainment**, și-au propus, probabil după lungi ședințe de brainstorming în care tăiai fumul de țigară cu maceta, să încerce să ducă jocurile on-line acolo unde *Everquest*, *Ultima Online* și *Asheron's Call* au încercat dar nu prea au reușit: să creeze o viață virtuală, o nouă identitate. Astfel s-a născut *Horizons*.

Adio viață, bine te-am găsit viață

Horizons ne va transpune într-o lume fantastică, cu elemente medievale/gotice, o lume populată de zeci, sute, poate mii de creaturi, o lume în care conviețuiesc (sau poate nu) mai multe rase, o lume în care au apărut și s-au destrămat regate. Istaria, căci despre ea este vorba, este un loc în care viața își urmează cursul firesc, cu toate nuanțele ei de gri, locul unde toată lumea își poate crea viața așa cum și-o dorește, cu mici limitări, bineînțeles, impuse de societate, rasă, cultură, clan sau religie.

După cum spuneam, și repet acest lucru deoarece este foarte important de reținut, Istaria este divizată în mai multe regate, aparținând raselor implicate, ceea ce aduce cu sine o organizare socială, administrativă, militară și nu în ultimul rând politică și a relațiilor externe. Fiecare regat este condus de propriile legi, concepții, trăsături sociale și, țineți-vă bine, zeul lui. De aceea nu va trebui să vă mirați când veți întâlni, mai ales în zona granițelor, patrule de soldați (NPC-uri) care se vor asigura că nimeni nu va intra nepoftit pe teritoriul lor. Fiecare imperiu are guvernul său propriu (la origine format din NPC), în care, cu timpul, în urma a nenumărate quest-uri îndeplinite și a și mai multor fapte eroice vor putea pătrunde jucătorii. Deasupra acestor guverne imperiale se află Ku'Tan o organizație foarte puternică care încearcă, prin acțiunile sale, să păstreze balanța puterii în Istaria. Luptătorii Ku'Tan sunt cei mai redutabili, aleși pe sprânceană, numai unul singur dintre ei poate pulveriza o armată întreagă. Și când te gândești că membrii Consiliului Ku'Tan sunt și mai

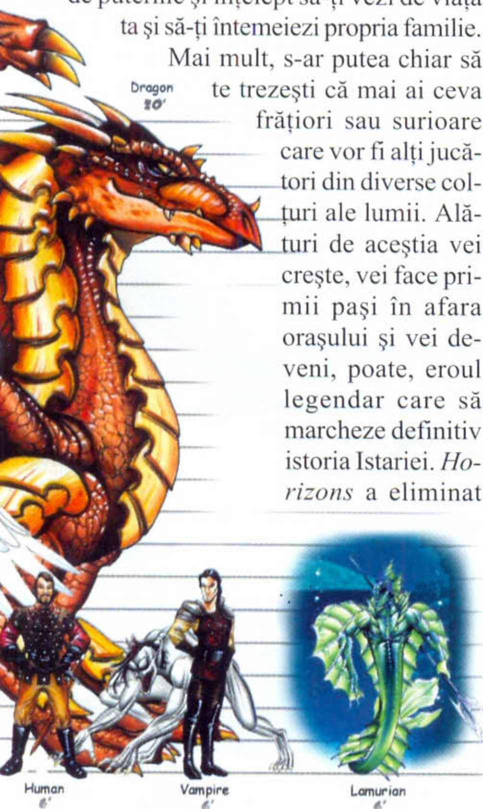




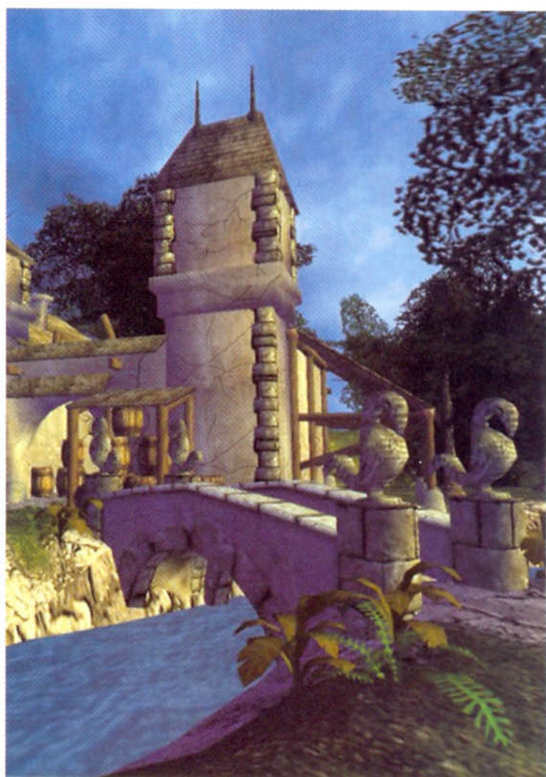
puternici nu prea mai îţi vine să le încalci hotărârile. Consiliul Ku'Tan este alcătuit din 12 membri, NPC-uri controlate de câte un Game Master, însă şi acesta este deschis jucătorilor în cazul în care se vor dovedi merituoşi. Nu ştiu de ce, dar am vaga impresie că această organizaţie este un substitut pentru advocaţii din *Asheron's Call.*

Zorii unei noi ere

Aceasta este, în câteva cuvinte, lumea în care te vei naşte. Şi nu am folosit degeaba termenul „te vei naşte". Când îţi creezi un caracter nou, după obişnuitele setări de abilităţi şi caracteristici, îţi poţi alege rasa şi implicit regatul în care vei apărea. După care te vei naşte, într-un orăşel (nu poţi şti care) vei avea doi părinţi (NPC) care se vor ocupa de tine, te vor hrăni, te vor prezenta prietenilor, te vor învăţa tot ce trebuie să ştii, îţi vor pune primul prezervativ în mână (oops) pe toată durata copilăriei şi adolescenţei, până când vei creşte mare şi vei fi suficient de puternic şi înţelept să-ţi vezi de viaţa ta şi să-ţi întemeiezi propria familie. Mai mult, s-ar putea chiar să te trezeşti că mai ai ceva frăţiori sau surioare care vor fi alţi jucători din diverse colţuri ale lumii. Alături de aceştia vei creşte, vei face primii paşi în afara oraşului şi vei deveni, poate, eroul legendar care să marcheze definitiv istoria Istariei. *Horizons* a eliminat sistemul de level-uri clasice, în locul lor apărând vârsta. Cu cât ai pletele mai sure cu atât eşti mai puternic şi mai înţelept, iar vârsta are un aspect crucial şi asupra caracteristicilor personajelor, în special asupra celor specifice rasei. Astfel, un luptător nu va putea pune mâna pe sabie până nu va atinge vârsta de 12 ani sau un dragon nu va putea zbura până la vârsta de 8 ani. Am spus cumva dragon? Se pare că da, fiindcă în *Horizons* vom putea să ne întindem aripile şi să semănăm groaza în satele înconjurătoare din pielea unui Dragon. Pentru a se evita situaţia în care toată lumea se va îngrămădi să joace cu Dragonul, fiindcă e „cool", producătorii au făcut astfel încât acest personaj să fie foarte greu de dezvoltat (atâta timp cât este mic şi nu poate zbura este extrem de vulnerabil), însă odată ce ai reuşit să-l duci la maturitate puţini vor mai reuşi să-i ţină piept. Şi, garantat, mulţi vor pleca la vânătoare de pui de dragon doar pentru a evita ca aceştia să ajungă acei stăpâni ai aerului atât de temuţi. Dragonii, fiind totuşi considerate creaturi bune, atacul asupra lor va avea un efect negativ asupra charismei personajului tău, ceea ce va afecta modul cum eşti privit de restul personajelor, de NPC-uri şi chiar de propria familie. Horizons este un on-line pvp (player vs. player), iar prin această charisma introdusă de producători se va asigura că şi aceia dintre noi care vrem să ducem o viaţă paşnică o vom putea face. Penalizările în cazul morţii unui personaj cu charisma negativă sunt destul de mari. Cât de mari – depinde foarte mult de zeul pe care acesta îl adoră ca şi de pioşenia lui. Nu toate atacurile penalizează charisma, în cazul în care ataci un duşman de sânge al rasei, sau un membru al unui imperiu ce a declarat război regatului tău, atunci charisma, dimpotrivă, va avea o tendinţă ascendentă. Religia are un rol foarte important, fiecare caracter va diviniza unul sau mai mulţi zei. Fiecare dintre aceşti zei au anumite cerinţe de la supuşii lor (atât în fapte cât şi în donaţii), care dacă sunt îndeplinite vor atrage atenţia divinităţilor asupra personajului respectiv. Această atenţie se poate concretiza fie prin magii protective pentru o anumită perioadă, fie prin ajutor direct împotriva unui adversar, fie prin cadouri în artefacte rare. De asemenea, deşi producătorii evită să vorbească despre acest subiect, tot zeii vor fi cei care vor avea în sarcină reînvierea personajului după moarte ca şi penalizările pe care acesta le va primi.







Deocamdată...

După studierea materialului primit de la producători, *Horizons* m-a captat definitiv şi iremediabil. Iar din această clipă sunt poate unul dintre miile de jucători care aşteaptă cu sufletul la gură lansarea beta-testului (anunţat pentru această iarnă) pentru a avea ocazia să se bucure de minunile din Istaria cu mai bine de un an înaintea celorlalţi. Sunt atât de multe lucruri care aş mai fi vrut să le spun, dar lipsa spaţiului şi a timpului m-au împiedicat, însă vă promit că imediat ce se va da drumul beta-testului voi reveni cu mult mai multe amănunte, cu atât mai mult cu cât la acea dată voi fi şi gustat din cupa *Horizons*.

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	RPG Online
Producător:	Artifact Entertainment
Distribuitor:	N/A
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariţiei:	2002

Battle of Britain

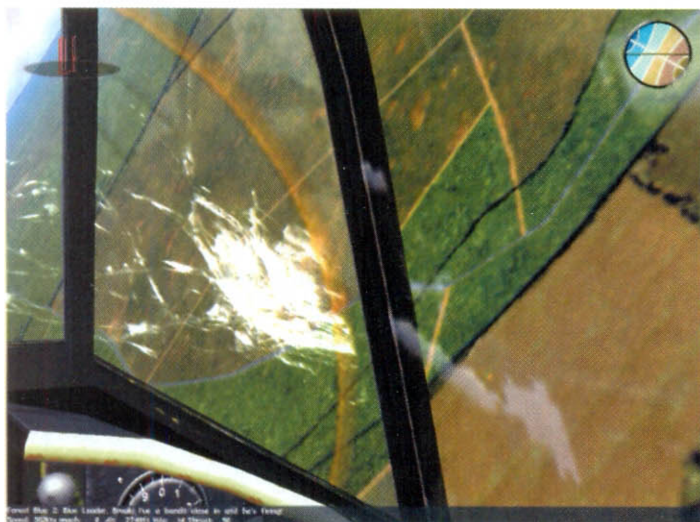
Adevăratul gust al invaziei Angliei?

Hitler a avut întotdeauna un dinte împotriva Angliei. Îl deranja detașarea tipică a britanicilor, cu care aceștia obișnuiau să-și bea five o'clock tea-ul chiar sub nasul lui, cu un biscuite într-o mână și cu... RAF-ul în cealaltă. Așa că a hotărât că e timpul ca spațiul vital să se întindă, „protector", și asupra Albionului. În cele din urmă, Adolf hotărăște că e cazul să stingă o dată pentru totdeauna trabucul lui Churchill. Cum? Se putea și cu extinctorul, dar, ca să fie sigur, a preferat atacurile aeriene.

Deutsch oder Englisch?

Luftwaffe a repezit asupra Angliei raiduri de aproximativ 1000 de avioane bucata, din care o treime bombardiere și restul avioane de vânătoare. În zilele ei bune (când bea cafeaua caldă și nu trebuia să ia extraveral), aviația Maiestății sale putea, în cel mai bun caz, să pună la bătaie doar câteva sute de avioane. Producătorii lui *Battle of Britain* au creat un engine dotat cu tehnologia necesară simulării unor asemenea raiduri de proporții epice. Dacă în trecut simulatoarele aviatice de al doilea război mondial nu erau capabile să afișeze decât câteva zeci de avioane și asta numai rareori *(European Air Wars, Combat Flight Simulator)*, *Battle of Britain* promite să afișeze lupte aeriene care acoperă nu mai puțin de 800 de mile pătrate (altfel spus, bătălie de jur împrejur, cât te duc ochișorii).

Ca orice simulator care se respectă, *Battle of Britain* se laudă că seamănă cu realitatea ca două picături de apă... între ele. Se știe că nu există producător/distribuitor de simulatoare aviatice care să nu lipească peste tot (și cu scoci dacă trebuie) reclame cu realismu' jocului, operă proprie. Urmând această tradiție, *Battle of Britain* vine și el cu cele mai calde promisiuni pe care vrea să le audă un gamer. De pildă, carlinga a fost întotdeauna punctul slab al celor mai multe simulatoare. De cele mai multe ori, ca să fii cât de cât în stare să apeși butoanele și să tragi cu vână de manetele on-board, trebuie să ai pe monitor carlingi 2D, ce-i drept, de calitate fotografică, dar doideu' rămâne doide. Mai nou, doar în câteva simulatoare am văzut o carlingă 3D, cu toate panourile accesibile, cât de cât decent realizată. În *Battle of Britain* carlinga a preocupat în mod special producătorii, care au șezut pe gânduri pentru a crea ceva care să semene cât de cât cu viscerele de tablă ale zburătoarelor marii conflagrații secunde. Așa a apărut CARLINGA DIN *BATTLE OF BRITAIN*, complet interactivă și sensibilă nevoie mare la aspectele înconjurătoare (de remarcat că dacă te lovește unul sau mai multe aspecte din astea, lasă urme și nu se mai duce zgârietura nici cu TIX). Și apoi cărui pilot nu-i este mai mare dragul să vadă cum carlinga crapă artistic și în timp real în momentul în care avionul său intră cu viteză într-un glonț pașnic, care întâmplător zbura și el deasupra Londrei.



„Când n-ajută nimic, te-ajută... " maneta de catapultare.

Înnebuniții după lupte dintre băieți cu fular și mitralieră vor avea motive de bucurie: *Battle of Britain* dă voie jucătorului să fie rău sau bun, cuceritor sau apărător, victimă sau călău, ac sau baros și chiar ciocan sau nicovală. Aceste dihotomii se vor manifesta pe parcursul unei campanii dinamice.

Chiar și pasionații în ale tăncuielii panzeristice, adică cei al căror ego, mână în mână cu „un peu de" grandomanie, le dictează să se facă



mai degrabă generali decât executanți (aka fraierii din tranșee sau din aer, în cazul nostru), repet, chiar și acești Napoleoni ai click-ului s-ar putea să fie atrași de Battle of Britain, pentru că bătălia pentru Anglia poate fi dusă și pe o hartă de 14-21 de inci, 2D și colorată frumos și explicit să o înțeleagă până și cel mai puțin inteligent gamer.

Graphică

Asta este primul lucru care îi interesează pe foarte mulți dintre gameri. Dar rafinatul într-ale simulatoarelor se uită și la modelul avioanelor, la cât de realist sunt reproduse efectele meteo, la acuratețea istorică a misiunilor. Mai deunăzi jucam *Comanche vs. Hokum* și mă gândeam că în zilele noastre asemănarea cu realitatea poate fi dusă până la extrem. Și spun asta gândindu-mă și la fizică și la grafică, toate la un cost în putere, ce-i drept cam piperat, dar totuși acceptabil. Concluzia este simplă: *Battle of Britain* nu are nici o scuză dacă nu iese cum trebuie. Să nu uităm că bâta concurenței (pe care,



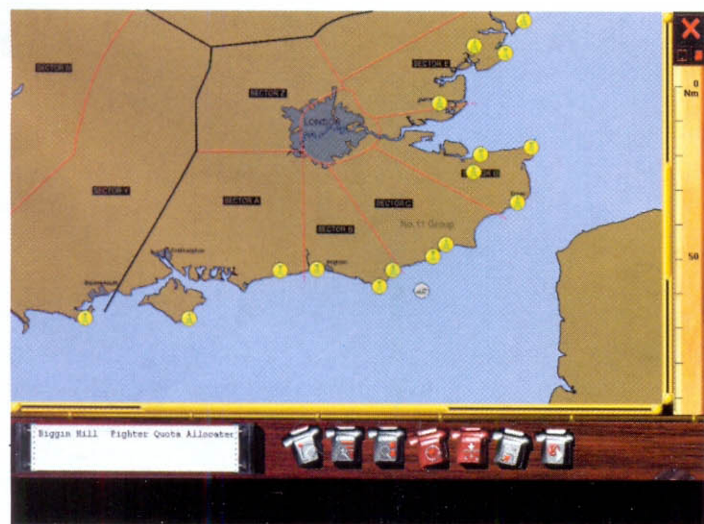


între noi fie vorba, scrie mare și lat „*IL-2 Sturmovik*", iar lângă, cineva a zgâriat „*Combat Flight Simulator 2*") stă să cadă de după colț și e grea, cu ținte și are +4 Damage, 5% Mana Stolen/Hit și +1 All Levels (ah, nu credeam a ...establișa vreodată o legătură între *Diablo II* și un flight-sim).

Revenind la graphica noastră, *Battle of Britain* va fi un simulator destul de bine dotat la capitolul „Frumusețe și sclipire", spun producătorii. Intenția lor a fost aceea de a crea un engine grafic care să dea o puternică senzație de viteză chiar și la altitudini mari, prin introducerea norilor de tip cumulus, mai pufuloși de felul lor. Și, pe lângă rolul de augmentatori de velocitate, cumulușii în discuție pot fi folosiți și în scopuri de ascundere. Să luăm următoarea situație de mare probabilitate: un pilot X este bătut măr de un pilot Y, care adaugă la masa M a avionului pilotat de X o cantitate C de fier, constând din muniție proprie. După un timp T, avionul pilotului X atinge nivelul maxim al cantității C suportate, așa că se pregătește să intre în stare de picaj și să se contopească cu natura prin Big Bang. Revenind la cumulușii noștri (că tot un fel de oi sunt și ei), ei sunt atât de amabili încât să îl adăpostească pe X-ul nostru cel periclitat (pe înțelesul tuturor: dacă iei muniție inamică la bord, te poți ascunde în nori până se schimbă situația, adică până treci de la pericolul de a te prăbuși din cauza avariilor la pericolul de a rămâne fără combustibil).

Heading 01. Descend to 2001

Subtitlul vrea să traducă în limbaj aviatic „ianuarie, anul viitor", data lansării lui *Battle of Britain*. Cam pe atunci n-ar strica să fie pregătite cizmele, fularul, ochelarii, casca, iubita/soția (așa, să se obișnuiască că s-ar putea ca o dată și-o dată să nu reușim să scăpăm de Messerschmit-ul de la ora șase) și să facem un upgrade, două computerului, care, cel puțin în 80% din casele gamerilor români, are o exagerată vechime în muncă. Ca să vă conving că *BoB* ar putea fi un succes, vă mai spun că tehnologia jocului provine din cea folosită în MiG Alley, că peisajul este astfel alcătuit încât jucătorii să poată recunoaște efectiv anumite zone geografice (și nu doar să-și închipuie că recunosc, cum se întâmplă în cele mai multe simulatoare). S-a lucrat și la contopirea mării cu țărmul, care înainte nu erau suficient de poetic îmbinate și zgâriau retina. În *Battle of Britain* vom zbura deasupra unor plaje cum n-a văzut și nici n-o să vadă vreodată elicopterul care tot dă târcoale prin Eforie Sud în sezonul estival.



Sectorul agricol Ilfov și împrejurimile.

În *BoB* sunt 5 nărăvașe avioane care pot fi pilotate: Spitfire și Hurricane pentru RAF; Me109, Me110 și Ju87 Stuka pentru Luftwaffe. Și dacă tot e vorba de lupte aeriene, nu strică și puțină acțiune din perspectiva mitraliorilor de pe Junkers 88, Heinkel 111 și Dornier 17. Multiplayer-ul va fi și el prezent, sub formă de Deathmatch, Team Play și Quick Mission.

Mulți au apreciat calitatea comunicațiilor radio din MiG Alley. Acestea produc la greu atmosferă și de aceea *Battle of Britain* va abunda în discuții, țipete după ajutor, strigăte de bucurie etc. Un lucru e sigur: va fi foarte mult de lucru în Battle of Britain: misiuni de atac, escortă și intercepție. Pentru a reuși să ochești un inamic, va fi cu adevărat nevoie să te apropii foarte mult, atât de mult încât să poți vedea ce culoare are părul tipei desenate pe botul avionului. Desigur, cei în mâna cărora avionul se mișcă prea liber nu vor putea să nimerească nici măcar aerul din față, așa că producătorii au introdus un mod de joc arcade, ca să poată novicele să se laude că a dat jos și el trei avioane... în zece misiuni.

În fine, concluzia este evidentă: cu cât mai multe flight-sim-uri de calitate, cu atât mai bine. Dacă *Battle of Britain* este unul dintre ele, asta rămâne de văzut.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	Flight Sim
Producător:	Rowan/Empire Interactive
Distribuitor:	Take 2 Interactive
Sistem recomandat:	
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Ianuarie 2000



Timeline

Atunci când literatura de calitate devine storyline pentru un joc, sunt mari şanse să iasă ceva interesant.

Şi aceste şanse de reuşită se amplifică simţitor în momentul în care însuşi autorul romanului, care va sta la baza titlului despre care vom vorbi în cele ce urmează, se implică în realizarea titlului respectiv. Atât de adâncă este această implicare, încât Michael Crichton, scriitorul în cauză, a ales varianta înfiinţării propriei case de producţie. Luând în considerare faptul că **Timeline Computer Entertainment** va colabora la realizarea jocului cu mult mai cunoscuţii **Eidos Interactive**, precum şi cele peste un milion de cărţi vândute de Michael Crichton, putem privi optimişti către *Timeline*.

Back in time

Ne vom reîntâlni şi în acest titlu cu motivul călătoriei în timp, pe care destul de multe producţii l-au abordat în ultima vreme, şi aici titlul care îmi vine cel mai repede în minte este *Time Machine*. Chiar dacă este destul de timpuriu să afirm acest lucru, se pare că, oarecum, între cele două jocuri vor exista ceva asemănări care vor ieşi din sfera storyline-ului. dar până la aceste asemănări, hai să ne oprim puţin asupra povestirii, că doar este unul dintre aspectele cheie din *Timeline*.

În centrul acţiunii se află o studentă la arheologie, din Franţa contemporană. Aceasta, împreună cu profesorul său, cerceta nişte ruine. La un moment dat, profesorul Johnston dispare într-un mod misterios. În urma sa rămâne o casetă video, în care acesta le cerea elevilor săi ajutorul. Va trebui să călătoreşti înapoi în timp, în secolul al XIV-lea, pe vremea Războiului de 100 de ani, pentru a-ţi salva profesorul. Şi aventura vieţii tale te aşteaptă!



Aer medieval

Odată ajunşi în secolul al XIV-lea, vom cutreiera şi vom fi nevoiţi să rezolvăm diferite puzzle-uri sau să luptăm împotriva a tot soiul de inamici într-un univers, pe care producătorii titlului nostru s-au străduit să-l redea cât mai exact. Aceste strădanii vor conduce la crearea unei atmosfere medievale care va satisface chiar şi gusturile celor mai pretenţioşi dintre gameri. Realismul este una dintre trăsăturile pe care personal le îndrăgesc, şi, excluzând motivul călătoriei în timp, peste care se poate trece cu vederea, vom avea parte de un realism istoric care poate fi un aspect pozitiv de bază al acestei producţii, lucru aflat oarecum în contradicţie cu subiectele SF abordate de autor în majoritatea creaţiilor sale.

Vom trece de la interioarele castelelor şi fortăreţelor acelor vremuri, la spaţiile mai largi ale unor râuri subterane sau ale pădurilor, sau chiar la spaţiile deschise în care se vor desfăşura turnire sau alte manifestări de acest gen la care vom participa nu în calitate de competitor, ci în calitate de spectator.

Cu toate că jocul se încadrează în categoria action-adventure, accentul se pune în mare măsură pe aspectele de adventure, astfel că momentele de luptă efectivă sunt destul de rare. Rare, dar realiste, şi acest lucru are o mare importanţă pentru viitorul jocurilor. Dar toate aceste aspecte le vom discuta în momentul în care vom butona titlul respectiv şi ne vom forma o părere întemeiată despre el.

Perspectiva va fi una first-person, lucru care îi va avantaja pe cei care văd în *Timeline* o modalitate de a vizita virtual meleagurile Franţei medievale şi de a trăi (de asemenea virtual) atmosfera acelor vremuri.

Merveilleux!

Poate că este cam devreme pentru asemenea exclamaţii, dar asta este impresia pe care mi-o lasă, la momentul actual, aspectul grafic al jocului. În orice caz, este unul dintre cele mai muncite aspecte, şi dovada cea mai grăitoare în acest sens este echipa de pictori francezi angajaţi să realizeze lucrări care să reprezinte Franţa acelor vremuri, astfel încât jocul să fie cât mai realist cu putinţă. Chiar şi lucrările unor clasici au fost folosite ca suport pentru realizarea graficii din *Timeline*. Personajele sunt şi ele create cu o atenţie pentru detaliu care să nu permită prea mari scăpări. Dacă aceste scăpări există sau nu, încă nu putem spune.

Sunetele amplifică această atmosferă medievală, caracteristică întregului joc, lucru care nu poate fi decât benefic pentru calitatea finală a producţiei, calitate care sper că nu că va înşela aşteptările. Ar fi păcat pentru romanul marelui scriitor şi pentru abnegaţia cu care acesta s-a dedicat producţiei.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:	Adventure
Producător:	Timeline Computer Ent.
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel.: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Data apariţiei:	Decembrie 2000





America: No Peace Beyond the Line

Un RTS cu gust de whiskey

Data Becker – un nume mai puțin cunoscut pe la noi. Compania germană va distribui cândva la sfârșitul toamnei (adică în jurul datei apariției acestui număr) un joc care, deși e clonă *Age of Empires* toată ziua, nu se poate spune că nu are un anumit du-te-vino gameristic, care trimite la vremurile de demult, când computerul nu exista și viitoarele RTS-uri se concretizau în bătălii covoralnice dintre „cauboii" și „injiănii" plastifiați cumpărați de la cine știe ce LIBRĂRIE. În America puteți (emigra?) repeta victoriile de atunci, sau chiar mai mult. De fapt, amatorii de *Age of Empires* vor fi aproape sigur și amatori de America. Avem în față în joc în care indienii, cowboy-ii, mexicanii și Antonio Banderașii (aka Outlaws) luptă pentru supremație în Vestul Sălbatic. Să nu vă așteptați la un joc realist. Producătorii au reușit, totuși, să dea savoare de Vest Sălbatic jocului fără a se agita prea mult să păstreze datele istorice veridice. În America, până și cel mai mic amănunt trebuie să creeze atmosferă. Cel mai bun exemplu este „rasa" Outlaws, care este una din cele mai originale din câte mi-a

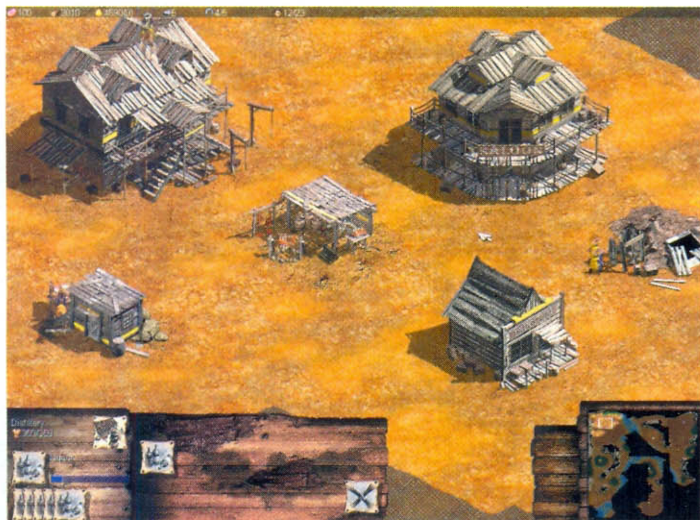


fost dat să întâlnesc pe tărâmuri RTS-istice: băieții care o alcătuiesc (pentru că, spre deosebire de celelalte trei „rase", tagma disperaților este alcătuită exclusiv din lonely cowboys) se hrănesc cu bizonii vânați pe ici, pe colo, beau booze (aka poșircă) și au nevoie de clădiri avansate, față de care Nexus-ul protoss-ilor pare haltă regională. Impetuoasele ctitorii poartă numele de saloon și hotel și se află în poziție de „aplecat pe râna stângă", atât de bine realizată încât ai în permanență senzația că sunt cu energia pe roșu încă de când sunt construite.

Dar exotici în America nu sunt doar Outlaws, ci și celelalte trei „rase". Indienii sunt foarte tăcuți și eficienți în ale zbârnâitului cu arcul pe la (și prin) urechea inamicului, cowboy-ii (luptătorii „rasei" Settlers) sunt umbriți de pălării texane, modă J.R. Ewing, care umbresc cu ale lor boruri răsfrânte pistoale ca în „Pentru un pumn de ceapă", iar mexicanii se bagă și ei în ciorba americană de bizon, doar-doar se lasă cu ceva teritorii sub sombrero.

Forestier-zootehnic

Cine vrea sălbăticie, să o caute în *America* (jocul, nu țara): pădurile se întind pe tot cuprinsul monitorului, iar unde nu e pădure, e câmpie. Pe ici, pe colo se ivește câte un turn de observație sau un fort al coloniștilor, un sat indian sau un oraș (aproape) fantomă bântuit de ucigași (ne)plătiți. Totuși, pustietatea asta e și ea bună la ceva, pentru că oferă materii prime. Cu siguranță că în *America* nu vom găsi cristale sau vespene, ci, în stilul cuminte *AOE*, ne vom folosi de păduri foșninde, mine licurinde, văcuțe muginde și... stele făclii (fac ce fac și tot la Miorița noastră mă întorc. Pe când un Romania, domnilor programatori autohtoni? Tot cu patru rase: Țărani, Locatari, Păgubiți de la FNI și Politicieni și trei resurse: foame, frig și sărăcie. Pe scurt: pentru a face upgrade de la „țăran" la „sapă de lemn" e nevoie de 300 de foame și 200 de sărăcie; un Păgubit FNI de nivel 6 - Overpăgubit (una din cele mai costisitoare, dar și cele mai devastatoare unități - trage cu Pan-card-uri) să coste 10000 sărăcie, iar un locatar de nivel 1 sau parter să coste cel puțin 400 de frig, cu un surplus de 50 de frig pentru abilitățile speciale: clănțănit din dinți, red gripah și fever). Divagarea produce ener-





vare, aşa că mă întorc pe meleagurile vest-sălbatice create de **Data Becker** şi vă spun că stilul din *America* tinde către *AOE* şi reproduce perfect atmosfera filmelor cu John Wayne sau Clint Eastwood. Nu mă gândesc doar la grafică, ci şi la sonoritatea ambientală. Nu se putea Vest Sălbatic fără muzica fluierată, care îmi aduce aminte cât de duios şuiera banda de magnetofon din Calea Oaselor, în timp ce Florin Piersic rostea fraze de Tudor Şoimaru cu două Colt-uri la brâu.

Antipaşnic

Aşa scrie în titlu: NO PEACE sau, altfel zis, Pax vobis? Bellum omnis! ca să mă exprim... ştiinţific. Războiul din *America* se duce fără declaraţii, fâstâceli diplomatice şi emisari trimişi doar să-şi piardă capul/scalpul prin pustietăţi. Scopul este acelaşi din toate RTS-urile: Eu supravieţuiesc, ceilalţi supra-vieţuiesc (adică vieţuiesc la un alt nivel superior, cum ar fi în Veşnicele Plaiuri de Vânătoare, de pildă). După cum e evident, expansiunea militar/civică cere resurse, aşa că va trebui să tăiaţi lemne (case, corturi, baruri, hoteluri), vite pentru întreţinerea populaţiei, aur pentru fabricarea anumitor arme. Una din resursele vitale în *America* sunt caii, care pot fi crescuţi, capturaţi sau furaţi de sub călăreţ (după prealabila exterminare a acestuia). Calul, cel mai bun prieten al omului american (din câte ne învaţă filmele despre Apusul Ne-mblânzit), este necesar pentru îndeplinirea unor corvoade care în alte RTS-uri se rezolvă prin click. În *America*, dacă resursele se află prea departe de bază, nu se poate construi o şură şi cu asta basta. După extracţie sau tăiere, materiile prime trebuie transportate cu „horşi" de la warehouse la centru. În fine, Settlers-ii pot folosii caii în scopuri alimentare, dar prefer să nu intru în detalii (pur şi simplu nu pot să mi-l imaginez pe Black Beauty sub formă de salam). În fine, cabalinele sunt necesare construirii oricărei unităţi constând din cal şi călăreţ. Totuşi, *America*, cât ar fie el (jocul) de clonă, nu este *Age of Empires*. În *AOE*, caii cu tot cu călăreţi apăreau în urma combinării de food cu gold (la unităţile mai avansate). În *America* situaţia stă cu totul altfel: caii, fie crescuţi în captivitate, fie capturaţi pe plaiuri americane, trebuie îngrijiţi pentru a putea fi folosiţi pentru unităţi militare. Cu alte cuvinte, putem









să ne luăm adio de la visele noastre cu armate de 2000-3000 de indieni/cowboy călare.

Munca este structurată. Dacă în *Age of Empires* ţăranii fac totul (colectarea resurselor, construcţie, reparaţie, îngrijirea fermelor), în America survine schimbarea, care, sincer, are tente tradiţionalist-misogine (deh, asta era starea lucrurilor în cele vremuri). Gingaşe Pocahontas se ocupă de câmpuri, de casă, în timp ce războinicii se distrează tăind lemne şi riscându-şi viaţa în lupte crâncene. În schimb, tabăra Outlaws are structură de mănăstire: băieţii se gospodăresc cum pot ei mai bine (dar nu prea le reuşeşte, după cum se vede pe clădiri, care, după cum ziceam mai devreme, au în permanenţă nevoie de reparaţii) şi nu lucrează terenul, dar se dedică cu abnegaţie consumului de spirtoase. Banditii mexicani se ocupă şi ei cu ce se pricep mai bine: fură orice, atât timp cât luceşte frumos şi e galben-AURiu.

De la John Wayne citire

America este un joc produs şi distribuit de o firmă europeană şi focalizat pe istoria Americii. Toate revistele din State care au intrat în contact cu materiale despre *America* (preview codes, press release-uri etc.) au rămas uimite de perspectiva pe care o au europenii despre populaţia de peste ocean. E observabil de la o poştă că producătorul german şi-a pus angajaţii să se uite la o sută de western-uri şi să facă un joc după ele. Aşa se explică atmosfera din *America: No Peace Beyond the Line!* Orice cititor de Karl May, Fenimore Cooper, care s-a delectat măcar cu Old Surehand, Winnetou şi Ultimul Mohican, care ştie câte ceva despre carabina cu ţinte de argint, despre doborâtorul de urşi, despre friptura din labă de urs puţin stricată şi despre greenhorns (poftim, că m-am şi dat mare câte ştiu eu despre Wild West), îşi vor regăsi pasiunea în *America*. Şi, pentru a păstra tonul, până la apariţia variantei finale, nu-mi rămâne decât să-mi ascut săgeţile, să-mi adap murgul şi să mă afund în pădure, să tai un lemn, două şi să le duc la cortul lui Big Chief. Am zis!

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Data Becker
Distribuitor:	Data Becker
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Nu.
Multiplayer:	Da
Data apariţiei:	Decembrie 2000

Ultima Online 2

Oameni adevăraţi, vieţi virtuale

Internetul a fost încă de la începuturile sale cel mai prolific mediu de comunicaţie inter-umană. Iar cum jocurile au fost întotdeauna un instrument excelent atât de comunicare cât şi de divertisment, a fost normal să pătrundă şi în acest mediu. Dacă începuturile au fost timide şi în cea mai mare măsură constau în deathmatch-uri între fanii unui anumit joc, încetul cu încetul au început să apară jocuri destinate special pentru a fi utilizate în acest nou mediu.

În 1997, **Origin** împreună cu Richard Garriott, creatorul, părintele seriei *Ultima*, au dat drumul la, poate, cea mai reuşită poveste/viaţă online: *Ultima Online*. Succesul a fost aproape instantaneu, oameni din toate colţurile lumii, de toate rasele sau condiţiile sociale s-au aruncat înspre tărâmurile Brittaniei pentru a-şi croi o viaţă nouă, o viaţă legendară. *Ultima Online* a dat naştere unei lumi noi, extraordinare în care fiecare poate fi ceea ce şi-a dorit în viaţă, unde toate fanteziile devin „realitate". Este o lume în care fiecare s-a putut desfăşura după propria dorinţă, fără alte limitări decât cele impuse de „tehnică" şi de ceilalţi jucători. *Ultima Online* a reuşit astfel să impună un gen nou, deschizând drumul altor două jocuri care la această dată devorează cardurile a mii de oameni, *Everquest* şi *Asheron's Call*.

După mai bine de trei ani şi după câteva zeci, poate sute de update-uri, **Origin** doreşte să împingă lumea virtuală către noi graniţe, mai îndepărtate. Chiar dacă Richard Gariott, din nefericire, a părăsit compania pe care de altfel a şi fondat-o, proiectul *Ultima Online 2* continuă să se afle pe agenda de lucru a Origin.

Fantasy vs. SF

Mai mult ca sigur, marea majoritate dintre voi nu aţi avut nici ocazia, nici posibilitatea de a juca *Ultima Online*, în schimb nu cred să fi ratat vreunul dintre cele nouă jocuri *Ultima* lansate până acum.



Ca şi în versiunile care ne-au umplut PC-urile ani la rând, acţiunea din *Ultima Online* se petrecea în tărâmul fantastic al Brittaniei alături de care se mai găseau încă două regate (rase) diferite.

Jucătorul alerga, omora îşi crea o reputaţie, dacă putea chiar un mic clan, putea să se dezvolte în aproape orice meserie. Pentru a-ţi crea un personaj puternic şi respectat nu era nevoie neapărat să ucizi, puteai să-ţi câştigi existenţa frumos între zidurile unui castel ca miner, fermier sau fierar (ca să enumăr numai câteva din meseriile întâlnite în universul *Ultima*).

Ultima Online 2 va reprezenta nu numai un salt fantastic de concepţie, dar şi intrarea părţii online a lumii *Ultima* în 3D. Evoluţia de la perspectiva izometrică şi pixelată (ce aminteşte mai degrabă de Warcraft) la 3D-ul din *Ultima Online* este extraordinară (cei care au jucat *Asheron's Call* au cât de cât o idee despre cum arată un online 3D), iar capacităţile engine-ului depăşesc cu mult orice închipuire.

Mişcările absolut realiste (realizate bineînţeles prin MOCAP – motion capture), mişcări pe care unii le-ar atribui mai degrabă unui joc gen *Mortal Kombat* decât unui RPG, sunt punctele de atracţie pe care se bazează foarte mult producătorii.

Specializările personajelor pe un anumit tip de armă vor declanşa serii fenomenale de lovituri speciale care mai mult ca sigur vor constitui deliciul participanţilor. Iar aceste lovituri vor fi necesare pentru a-şi trimite adversarii în lumea fantomelor (unde vor şi rămâne până vor fi înviaţi), fiind vorba aici fie de alţi jucători, fie de monştri.

Şi că tot discutam de monştri, noul concept de joc aduce o mulţime de feţe noi pe ecran. În *Ultima Online 2* un cataclism neobişnuit va sparge toate barierele dimensionale şi temporale, astfel că Britannia va fi invadată de tot felul de creaturi ciudate venite fie din viitor/trecut, fie din alte dimensiuni. La designul monştrilor se va observa imediat mâna creatorului celebrei benzi desenate *Spawn*, Todd McFarlane, pe care, dacă aţi avut ocazia să o vizionaţi, veţi rămâne încă o dată impresionaţi de fantezia bolnavă a acestuia.





O lume nouă

Ca orice joc on-line, care implică nenumărați jucători, comunicarea între aceștia are un rol primordial. Producătorii au recunoscut cât de greu le-a fost să pună la un punct un sistem viabil pentru *Ultima Online* și, cu toate acestea, probleme și nemulțumiri tot au apărut. Pentru *Ultima Online 2*, deși s-au ferit să spună ceva, au lăsat de înțeles că pe baza celui vechi, s-a creat un nou sistem de comunicații care să permită fluxul de informații cât mai ușor între personaje. Un alt sector important care va suferi modificări majore (deși au omis să spună de ce gen) este magia.

Până acum, pentru a folosi o magie în *Ultima Online*, aveai nevoie de un „spellbook" și de câteva componente. Având în vedere unde s-a ajuns în ultimii ani (vezi sistemul de magii din *Asheron's Call*), sunt chiar foarte curios ce le-a mai trecut prin cap celor de la **Origin**.

Lumea din *Ultima Online* a cucerit în primul rând prin dinamismul ei. Este locul unde un puști cu pistrui și ochelari cât borcanul se poate trezi șef de clan. Este locul unde s-au construit orașe întregi populate doar de jucători. Este locul unde se duc războaie între facțiuni.

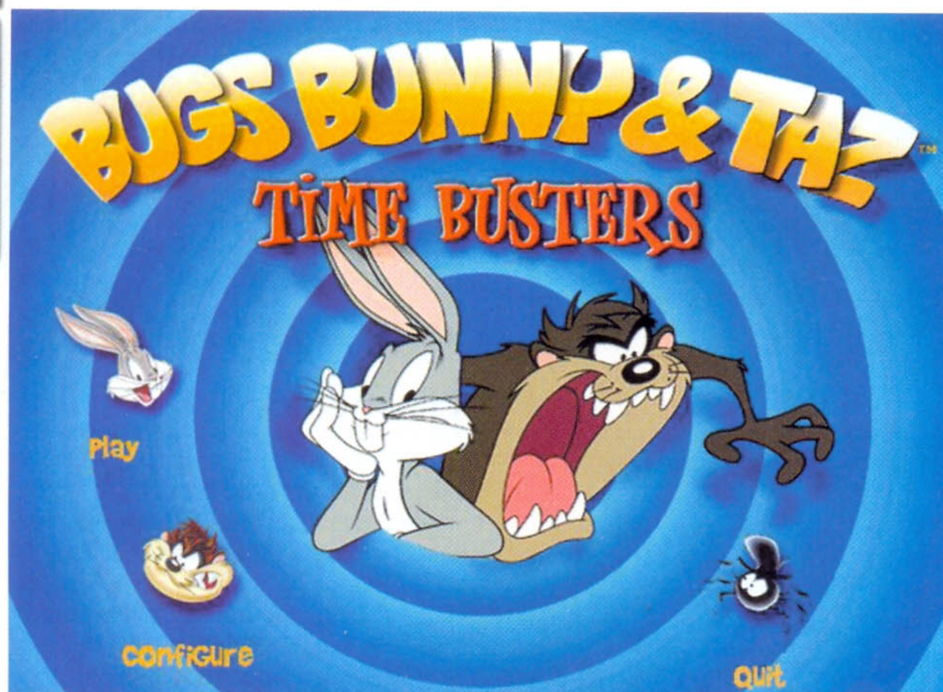
Toate acestea au stârnit pasiuni, invidii, toate sentimentele umane posibile. S-a ajuns până acolo încât oamenii s-au căsătorit între ei (virtual vorbind). *Ultima Online* a fost, și mai este încă, cel mai bun exemplu de „realitate virtuală".

Ultima Online 2 promite să-și întreacă predecesorul la toate capitolele, iar – mai mult – să dea clasă concurenței, care, serios vorbind, cel puțin din partea **Microsoft** și al său *Asheron's Call* este extrem de puternică.

Claude

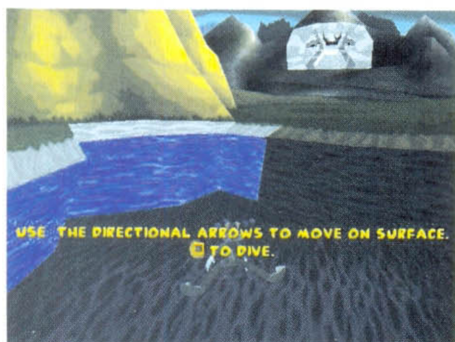
DATE TEHNICE

Gen:	RPG Online
Producător:	Origin
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	P II 300 MHz
64 MB RAM, placă de rețea	
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da
Data apariției:	2001



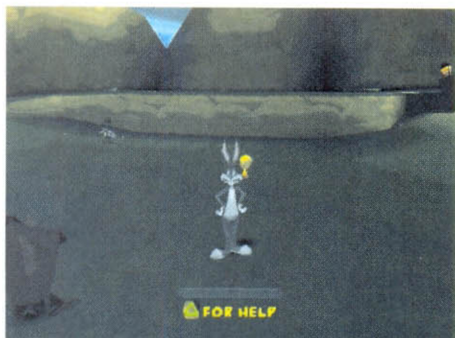
De la un simplu desen animat, la o animație interactivă!

Mai exact la un joc pe care cei de la **Konami** îl propun pose-posesorilor de calculatoare, iubitorilor titlurilor de platformă și,



Iepure la apăăă!

deopotrivă, celor care sunt îndrăgostiți de Bugs Bunny, unul dintre cei mai cunoscuți iepuri, și de universul mirific în care acesta trăiește. Un titlu care vine în completarea unei lungi serii dedicate hazliului personaj de desene animate și care, datorită engine-ului și gameplay-ului, seamănă destul de mult cu *Rayman 2*. Însă această comparație este ca o sabie cu două tăișuri. Pentru că, deși la o primă privire cam așa stau lucrurile, după primele două minute petrecute în preajma versiunii „alfa" a acestui joc am simțit un gust amar în gură și o părere de rău că îndrăznisem să compar acest titlu cu *Rayman 2*.

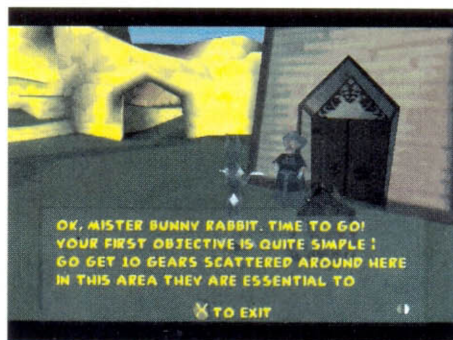


Oare ce voiam să fac?

Bugs & Taz

Titlul jocului spune tot: bug-uri și... alte cele. Alte cele, da' toate rele. Nu că aș fi eu ăla rău, dar așa am simțit, pe pielea mea, și doar speranța, că versiunea finală a acestei producții va reuși să împuținează grămăjoara de minusuri pe care le-am observat acum, mă determină să vă povestesc despre acest titlu.

Care titlu, trebuie spus că provine



Îi dă mamaia un morcov lu' băiatu'?

din transpunerea pentru PC a unui joc de PlayStation sau care este dezvoltat în paralel și pentru acest gen de suport. Acest lucru va fi mai mult decât evident în momentul în care ți se va cere să apeși pe „pătrățel" (butonul de pe controlerul consolei). Și dăi, și caută pe tastatură butonul respectiv, și ia-l de unde nu-i.

Ar mai fi o grămadă de spus, despre mișcările mai mult decât haotice ale camerei de luat vederi, despre personaje care stau până la brâu în pământ, despre modul de control care-ți dă crampe-n degete, despre cascade plastice cu aspect de perdea de celofan și despre multe alte asemenea chestiuni, dar în stadiul în care se află acum producția celor de la **Konami**, ne dă speranța că multe dintre aceste neajunsuri vor fi înlăturate.

Story-line-ul este destul de întortocheat și el, în spiritul modului de control și al altor elemente ale jocului, și propune gamerului călătorii în diferite perioade de timp, în trecut, în pielea unuia dintre cele două personaje centrale Bugs sau Taz. Pe parcursul acestor călătorii ne vom mai întâlni și cu alte personaje din desenele animate respective, dintre care, cea mai pitorească figură este aceea a canarului Tweety.

Va trebui să înfruntăm diferiți inamici împotriva cărora vom folosi diferite arme fatale cum ar fi: un ciocănoi imens din lemn, o măciucă și alte „finețuri". Chiar și agresivitatea specifică lui Taz poate fi materializată într-o grimasă fioroasă la vederea căreia adversarii se vor muia „ca osul de meduză". O altă armă a diavolului tazmanian va fi „vârtejul" său specific, în timp ce Bugs va putea deveni „iepurecopter" cu ajutorul urechilor lui. Mai putem preciza că în fiecare misiune îi vom avea la dispoziție pe ambii năzdrăvani, pe care îi vom putea schimba printr-o simplă



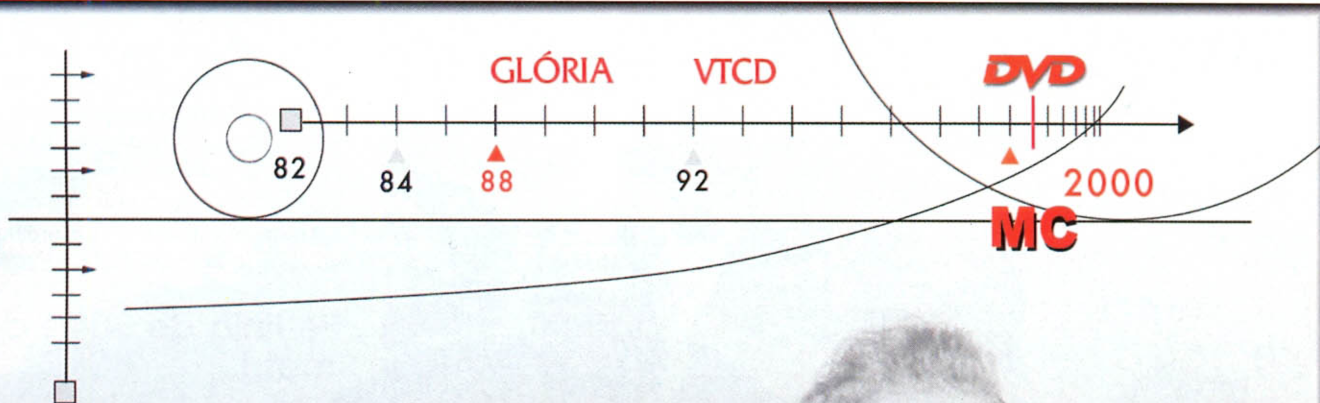
Ah! Am un cârcel după ureche!

apăsare de buton. Dar până să-i putem schimba, va trebui să-i mai așteptăm olecuță, că, după cum arată versiunea pe care am avut-o noi la dispoziție, mai e mult-mult de lucru la acest titlu.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	Platformă
Producător:	Konami
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	
Best Distribution	Tel.: 01-3455505
Monosit Comimpex	Tel.: 01-3302375
Sistem recomandat:	P II 300MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da **Multiplayer:** Da.
Data apariției:	Sfârșitul anului 2000





Let's save their spirit!

*... through **MC, CD, DVD** made by VIDEOTON!*

CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO

Jókai Mór
(1825 - 1904)







Rugby 2001



Cu mingea la subsuoară şi cu capul înainte, alergăm şi dăm din coate, că se poate!

Păi, cum să nu se poată. Printre atâtea simulatoare de fotbal american, iată că s-au strecurat şi câteva de rugby, fratele european al celui dintâi, care are ceva tradiţie şi pe la noi prin ţară. Şi cum în materie de sport, cei de la **EA Sports** sunt tătici absoluţi, este şi normal ca cele mai bine realizate titluri şi din acest domeniu, să le aparţină. Şi dacă suntem în frumosul şi rotundul an 2000, e normal ca membrul seriei *Rugby* care a făcut ochi recent, să poarte sufixul 2001. Aşadar, *Rugby 2001* este unul dintre simulatoarele sportive ale anului care, continuă tradiţia înaintaşilor săi, dar mai ales tradiţia celor de la **EA Sports**. Ce aduce el nou, rămâne să vedem împreună în cele ce urmează.

Un român pe nume Larry

Înainte de a ajunge la elementele de noutate pe care Rugby 2001 le aduce în peisajul simulatoarelor de acest gen, trebuie să vă spun că în vederea unei cât mai bune realizări a acestui titlu, **EA Sports** a încheiat contracte cu federaţiile de rugby din toate ţările cu tradiţie în acest sport. Chiar dacă nu s-a specificat nimic despre vreo discuţie între producătorii titlului şi Federaţia Română de Rugby, cert este că sigla oficială a acesteia apare în jocul cu pricina, lucru care nu poate decât să ne bucure, deoarece este o recunoaştere a meritelor sportive ale ţării noastre. Şi o să ne bucure şi mai tare mângâierea blajină a



auzului nostru de către o serie de nume „cu adevărat" româneşti, rostite duios de vocea comentatorului. Cel mai „românesc" sună Larry (Larry Vusec, cred), despre care, impulsionaţi de pronunţia comentatorului, vom fi tentaţi să credem că „a fugit" în State când era mic împreună cu familia, dar şi alte nume, precum Gontineac sau Fugigi se vor pierde în comentariu fără a fi remarcate de urechea avidă de ceva românisme. Nu vreau să-i învinovăţesc pe cei de la **EA Sports**, deoarece acestea chiar sunt numele jucătorilor lotului român de rugby, vreau doar să subliniez faptul că elementul român se va cam termina la sigla Federaţiei Române de Rugby şi la echipamentul tricolor ale jucătorilor şi la ceea ce mai putem vedea cu ochiul liber. De auzit din comentariu va fi mai greu. Doar cei cu atenţie distributivă şi ureche de iepure au ceva şanse.

Pe linia de 30(?) de metri

Chiar dacă noi am reuşit să aflăm câteva dintre îmbunătăţirile pe care producătorii spuneau că le-au implementat în noul lor titlu, ca de exemplu faptul că hainele jucătorilor se vor murdări cu noroi pe parcursul meciului, încă dinainte de lansarea titlului, am aşteptat cuminţei, să vedem cu ochii noştri „minunăţia". Nu de alta, dar am devenit cam necredincioşi, când vine vorba despre promisiuni. Ştiţi voi cum zice proverbul: cine s-a ars cu ciorbă... avea o foame de lup!

Şi uite aşa şi cu petele astea, care de ce să nu recunoaştem, au fost introduse. Necazul este că ele pot fi observate doar la reluări, când jucătorii se mişcă mai încet şi sunt şi puţin măriţi. În timpul jocului, atenţia gamerului va fi îndreptată spre alte aspecte mai importante, dar petele, spre surprinderea mea, erau tot la locul lor, cu toate că nu arătau chiar natural. Nu-i nimic, cel puţin băieţii de la **EA Sports** au încercat, şi merită toată lauda pentru acest lucru.

Chiar şi cu neajunsul respectiv, faptul că au fost introduse pete de noroi pe echipamentele jucătorilor este îmbucurător. Aceste pete, bibilite încă puţin, vor da o notă crescută de realism oricărui simulator sportiv, nu numai viitoarelor titluri ale seriei *Rugby*, ci şi altor titluri de renume ale celor de la **EA Sports** (şi vor da concernelor de detergenţi ocazia de a scoate o nouă serie de reclame, că aia cu petele de pe dalmaţian s-a cam învechit. Exemplu: „Cu noul Merlan scot chiar şi petele din jocul lui fi-miu"). Poate chiar mult aşteptatul FIFA 2001 va beneficia de acest nou „look" al



Ce vânt bate aici sus!



Care găseşte primul fisa e tare!



Oare nimeresc?

jucătorilor, destul de întâlnit şi pe stadioanele de fotbal.

Sport şi aritmetică

Dacă îndrăznim să ne adâncim puţin în mulţimea de detalii tehnice pe care producătorii le-au inclus în acest nou titlu, iată-ne puşi în faţa unor cifre impresionante. Luaţi-vă abacul, că este mult de calculat pe aici. Aşadar: nu mai puţin de 20 de echipe, reale din toate punctele de vedere, ajungându-se la un număr de peste 600 de jucători, despre care avem ocazia să aflăm şi ceva date (mai puţin numele mic, care mă interesa nespus de tare, că nu eram sigur care e Larry), 23 de stadioane oficiale, desprinse din realitate, fiecare dotat cu un număr impresionant de camere de luat vederi cu care să urmărim meciurile, suport pentru multiplayer pentru 2 până la 4 maniaci (a se citi gameri), 7 moduri de joc. Adăugăm: un mod specific de construcţie a fiecărui jucător în funcţie de înfăţişarea fizică a acestuia (care, între noi fie vorba, trece neobservat în toiul meciului, când jucătorii au mărimea unei jumătăţi de băţ de chibrit dar care poate fi observat mai ales la reluări), efecte meteo realiste (dacă o ploaie sub forma unei scurgeri de bale dintr-o gură monstruoasă este realistă), comentariu play-by-play efectuat de doi băieţi „englezi de englezi" (mai bine spus „englezi de irlandezi", să nu zică nervoşii de la IRA că are lumea ceva cu irlandezii) sau de doi „franţuji" în funcţie de preferinţele fiecăruia (băieţii sunt „gurişti" de meserie, şi comentează pe la canalele sportive), şi obţinem o producţie lucrată în amănunt, pe care sunt vizibile eforturile producătorilor, dar mai ales încununarea cu succes a acestor eforturi.

Reguli de joc

Să trecem puţin în revistă cele şapte moduri de joc pe care cei de la **EA Sports** ni le-au pus la dispoziţie. În primul rând avem training, unde vom exersa modul de control şi ne vom familiariza cu el şi cu schemele de bază. Friendly, următorul mod, este pentru cei care preferă un grad scăzut de dificultate şi care joacă pentru relaxare. Urmează Bledisloe Cup care presupune un meci între Australia şi Noua Zeelandă şi Calcutta Cup, acelaşi lucru doar că Anglia şi Scoţia sunt în rolurile principale, unde regulile acestor mini-



Dacă nu iei mâna mă-ntorc la tine!



Uite aşa făcea taurul la Madrid cu un tip.



Care mă trage de picior?

cupe sunt puțin schimbate. Cupele celor trei, respectiv șase națiuni sunt următoarele competiții, și se referă la echipe din emisfera sudică, respectiv nordică. În fine, ultimul mod de joc, și totodată și cel mai complex, este World Cup, care presupune participarea tuturor echipelor prezente în *Rugby 2001*.

Să vă vând acum un pont! Dacă după ce ați efectuat antrenamentele necesare, încă mai aveți dificultăți în controlarea eficientă a echipei, și, chiar și într-un amical, sunteți nimiciți fără drept de apel de către orice adversar (mie mi s-a întâmplat), umblați puțin la randamentul echipei adverse, că doar de aia permite jocul acest lucru, și astfel v-ați făcut cu un adversar foarte slab, pe care puteți experimenta diferite scheme și vă puteți îmbunătăți stilul de joc. Sau umblați puțin la randamentul echipei voastre, pe care îl puteți pune la maxim și astfel vor dispărea toate greșelile din jocul echipei.



Sau și una și alta! Abia după aceea puteți purcede la câteva meciuri amicale fără șiretlicuri, după care, Cupa Mondială vă așteaptă. Și, ca la orice cupă mondială, nu va fi deloc ușor, credeți-mă!

Engine nou

Să ne întoarcem puțin privirea către aspectul grafic al jocului, că doar este unul dintre elementele esențiale ale oricărei producții, de oricare gen ar fi ea! Noul engine pe care cei de la **EA Sports** l-au folosit, pune accentul pe mișcări mult mai naturale ale jucătorilor, fără să neglijeze nici calitatea graficii. Rezultatul? Un titlu extrem de aspectuos, care a stârnit o grămadă de pasiuni. Oricât de mult m-am străduit, nu am reușit să disting mișcări repetate de către jucători în timpul unui meci. Spre exemplu, manifestările de bucurie de după înscrierea unui eseu, au fost de fiecare dată diferite, fiecare jucător exprimându-și bucuria exact din poziția în care se afla în momentul înscrierii eseului. Astfel, rezultă o naturalețe binevenită, care înlocuiește tipicul secvențelor cinematice din majoritatea producțiilor



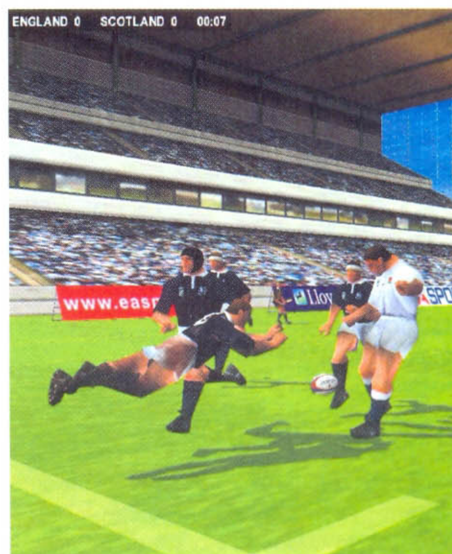
Ce șut îi bag!

de acest gen ale celor de la EA Sports, dintre care amintim doar ultimele titluri din seria FIFA și ni se acrește.

La fel de natural se mișcă jucătorii și în timpul meciului, lucru care se poate observa cel mai bine pe reluări. Îmbinând această naturalețe a mișcărilor cu o calitate bună, chiar foarte bună, a imaginii și cu o atenție pentru detaliu concretizată în joc, obținem un simulator sportiv care cu siguranță a făcut un important pas înainte în lumea acestui gen de producții.

Strigăt de luptă

Sunetele au fost și ele „pigulite". Răgete, urlete, icnituri, zbierete ale jucătorilor, ovații sau huiduieli din tribune, strigături de echipă, comentariu profesionist, tot vacarmul necesar unui meci bărbătesc de



Superman zbura ca mine?

rugby. Și ce poate fi mai plăcut decât un cor de icnituri și urlete, fiecare pe un diferit ton, fiecare aparținând unui alt jucător, care vin în urma unor diferite contacte dure, chiar foarte dure. Imaginați-vă cam cum se prezintă coloana sonoră în timpul unei grămezi neordonate, în care fiecare jucător care intră în grămadă vine în alergare și se aruncă precum un berbec, cu capul înainte.

Și pentru că tot a venit vorba de grămezi, ordonate sau nu, trebuie spus că realizatorii acestui titlu au ținut cont și de legile fizicii, astfel că, cu cât este mai mare elanul celui care se aruncă în grămadă, cu atât va fi mai mare și distanța pe care el va reuși să miște grămada până când adversarii vor compensa diferența de forță.

Legat de capitolul sunete, ar trebui spus că aici am remarcat și primele bâlbe ale celor de la **EA Sports**, care, oricât de mici ar



Am inhalat ceva heliu aseară







fi, nu pot fi trecute cu vederea. Prima dintre acestea o reprezintă comentariul pe care l-au introdus pe perioada instalării jocului, și care este fragmentat de „scremetele" sistemului în asemenea momente.

Apoi ar mai fi de remarcat fluierul arbitrului, care are un iz de litoral și de gipsy-boys care strigă: „Colorata mâine-i gata, ia cu tata colorata!". Chiar dacă eu nu pot reproduce în scris sunetul fluierului respectiv, vă veți da seama ce vreau să spun. Ceea ce doare cel mai tare, și aici nu cred că mai este vina producătorilor, este modul de control dificil, care, datorită naturii acestui sport, este obligat să aloce un număr destul de mare de taste pentru obținerea unei bune simulări, lucru ce va face destul de dificilă învățarea acestuia. Dar, cu puțină voință, renunțând la unele taste destul de rar folosite, se poate trece cu vederea și peste acest mic inconvenient.



Nu mai da că mă doare tot corpu'!

AI-ureală

Singurul lucru la care s-ar fi putut umbla mai mult, dar acest lucru nu prea s-a făcut, este AI-ul, care în unele dintre situații reușea să mă uimească. Și cea mai reprezentativă dintre aceste situații s-a petrecut în momentul în care am luat mâinile de pe tastatură vreo zece minute și adversarii mei, sărmanii, nu au reușit să înscrie nici măcar un eseu.

Această situație m-a făcut să cred că, acele clipe în care nu reușeam să câștig nici măcar o tușă sau o grămadă, nu s-au datorat unui AI sclipitor, ci faptului că nu îmi însușisem cum trebuie modul de joc.

Un lucru bun remarcat, legat de AI, este faptul că și echipa adversă face greșeli de genul unei mingi scăpate sau al unei pase înainte, că doar „errare humanum est" nu? O notă în plus realismului din joc. Cât privește AI-ul slăbuț, neputincios, avem la dispoziție aceleași butoane cu care putem umbla la moralul echipelor (în cazul unui amical) sau un singur buton care reglează pe o scară de la 0 la 100 dificultatea jocului, astfel că putem compensa lipsurile.

Oricum, cu lipsurile amintite, ne-am făcut cu un titlu complet, căruia nu îi lipsesc multe, și care, făcând un pas înainte în categoria sa, ne arată că simulatoarele sportive pășesc într-o nouă eră, deschisă, cum era de așteptat, de către **EA Sports**, care, de ce să nu recunoaștem, dețin supremația în domeniu.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	Simualtor rugby
Producător:	EA Sports
Distribuitor:	EA
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 85

Grafică:	17/20	Feeling:	18/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	04/05
Gameplay:	25/30	Impresie:	08/10

Baldur's Gate II: Shadows of Amn™



Nici nu venit-am de dimineață în redacție când K'shu sare pe mine cu un cutioi închis la culoare având pe lături steagul nostru mândru și tricolor așa că mi-am zis... „Măi, să vezi că o scos Funar un decret de lege!" Nici vorbă. K'shu zice cu o voce gravă: „Sergiule, vrei să scrii *Baldur's Gate II*?" „Că doar nu oi zice nu...", mă gândesc în sinea-mi cu ochii pironiți la steguleț. În sfârșit... îmi dă cutia, iau cutia și dau de cubul Horadric... Ei bine poate nu chiar cub, dar oricum de o ditamai carcasă de 4 CD toate „îmbâcsite" până la refuz de joc. În sfârșit... pun cubul deoparte și mă uit pe versoul cutiei „Bine ai venit într-o lume plină de intrigi, aventuri și lupte crâncene." Și atunci stau și mă gândesc... cine Dumnezeu vrea să fie binevenit într-o astfel de lume? Și totuși, masochistul din mine deschide cu umilință carcasa și vâră cu nerăbdare CD-ul în unitate.

Începe o muzică de epopee și se ivește și meniul. Fac click pe butonu' ăl mai mare și mai din mijloc pentru instalare, spre disperarea lu' K'shu, care îmi spune amenințător că butonul acela mă duce direct la pagina de web a jocului. Ei bine „Țeapă" că se instalează.

Și dă-i și așteaptă și schimbă CD-urile (toate 4) în unitate precum se schimbă clătitele în tigaie ca pentru în cele din urmă să înceapă jocul. „Mamă ce mișto e filmul de intro la Baldur!" zice unu peste umăr. „Taci bă, că e filmul de reclamă la Icewind Dale.

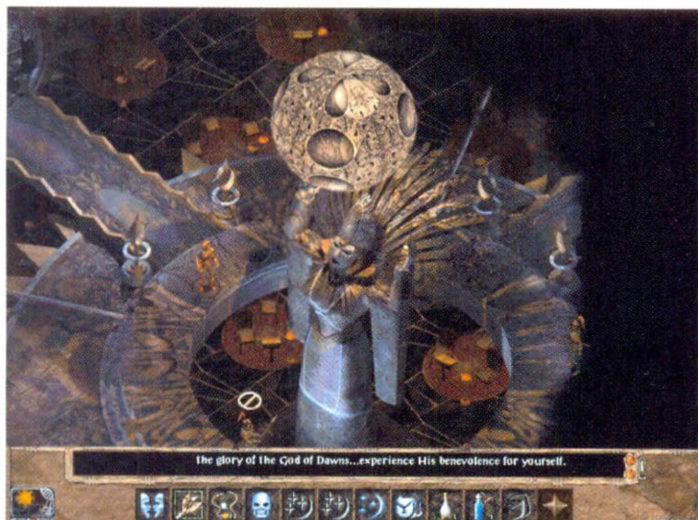
Și dau un click nervos «anywhere»".

Și uite așa începe...

filmul de intro... fără efecte meșteșugite, desene pe hârtie cerată și arsă pe alocuri se perindă prin fața ochilor în timp ce urechile îmi sunt gâdilate de o prea perfectă muzică de atmosferă și o numai potrivită voce ce-mi spune povestea... De îndată ce se termină, cu mâna pe mouse, ca pe o secure de război, gata să-l scalpez pe halfling-ul de K'shu, retina îmi este zgâriată de niște flash-uri... imagini dintr-o cameră de tortură... mâna-mi tremură pe mouse. Filmul de intro... m-a introdus... ca să zic așa.

Acu' dă-i și joacă. Dau click pe New game și începe un chestionar ca la poliție. Ce sex vreau să am – și aici spre dezamăgirea mea nu există noutăți față de versiunea anterioară, ce rasă vreau să fiu – vă stau la dispoziție 7 rase (printre care om, pitic, gnom), ce clasă de personaj vreau să am – peste 10 categorii și peste 25 de subcategorii (cum ar fi: clasa Mag sau subclasele Conjurer, Ab(a)jurer, Diviner etc.), ce fel de personaj vreau să fiu – adică bun, rău, neutru și corcituri între cele trei (politician?), ce fel de abilități vreau să am, ce skill-uri și, în cele din urmă, ce culoare să-mi fac părul, hăinuțele și învelișul epidermic sau în termeni laici: pielea!

Acum, după o astfel de frază monstru, mai trebuie precizat că fiecare dintre opțiunile amintite influențează evoluția personajului în joc (mai puțin culoarea părului și alte alea). Iar dacă vreți să săriți peste toate aceste povești, puteți importa un personaj gata făcut din versiunea anterioară, opțiune foarte folositoare (asta pentru cei care ați mai jucat BG).





În cele din urmă începe şi jocul, cu personajul nostru într-o colivie supus la tot felul de experimente. În mod evident nu prea îţi dai seama ce se petrece decât după ce îţi intri în drepturi. Personajul negativ părăseşte camera de tortură, iar tu eşti eliberat de Imoen (remember her?). Astfel afli că ai fost răpit şi că s-au făcut tot felul de experimente pe tine (Philadelphia?). În nişte cuşti alăturate se regăsesc încă doi dintre prietenii tăi (Jaheira şi Minsc) pe care trebuie să-i eliberezi. Faci rost de nişte arme şi dă-i tataie după răufăcător.

Meniurile din joc sunt destul de uşor de folosit. Mă rog, asta dacă eşti familiar cu ele... dacă nu, din bâjbâială în bâjbâială sigur le nimereşti. Slavă cerului însă cu manualul, şi aici revin la steguleţul nostru mândru în toate cele... Jocul este parţial localizat, adică atât manualul cât şi cutia au textele traduse în limba noastră românească.

Dar să continuăm. Grafica, la prima vedere, nu pare a fi evoluat prea mult faţă de versiunea anterioară... dar asta pentru că ochiului neantrenat îi scapă detaliile.

Grafica din joc a fost îmbunătăţită astfel încât ochii vor continua să vă sclipească de fiecare dată când daţi de ceva nou sau faceţi uz de magii – căci ele sunt cele mai spectaculoase, şi dacă tot am amintit de vrăji, vă citez de pe cutie că în joc sunt peste 300 de magii (peste 150 noi, restul de 150 voi!). Tot la numere şi tot de pe cutie: peste 100 de monştri, mii de NPC-uri. Acum este adevărat că producătorii ar putea minţi... că doar nu o sta nimeni să numere şi să găsească toate personajele (deşi sunt sigur că există şi maniaci de genul acesta – mă uit în oglindă şi este suficient!). Tot din sectorul de statistică aflăm că durata de joc poate varia de la 50 până la 300 (cam două săptămâni non-stop) de ore. Evident, asta



pentru cei familiarizaţi cu jocul şi pentru gamerii înrăiţi. Pentru ceilalţi, care mai au şi o viaţă socială activă, jocul poate sta pe harddisk şi mai mult timp, că nu expiră!

De asemenea trebuie spus că jocul se bazează pe sistemul de Advanced Dungeons and Dragons, pe scurt AD&D care este probabil cel mai complex (de vitamine B,D şi E) pentru RPG-urile de acest gen. Din acest punct de vedere *BGII:SoA* este cel mai reuşit şi complex RPG făcut vreodată.

Pentru voi, aventura d'abia acum începe, căci ce rost ar avea să vă povestesc tot ceea ce se află în el!

Sergio

Lucruri bune şi serioase

- dacă accesezi inventory-ul în timpul luptei, jocul rămâne pe opţiunea de pauză!
- engine-ul grafic (Bioware Infinity) mult îmbunătăţit şi, de această dată, fără prea multe bug-uri;
- povestea este mult mai bine legată de questurile secundare, astfel ai senzaţia că acele questuri au un rol în tot firul poveştii;
- introducerea de: kit-uri de personaje specializate pe o anumită meserie (Bounty Hunter, Inquisitor), vrăji „anti-mag" (Pierce Magic), stil de luptă cu două arme sau armă şi scut;
- locaţiile importante (quest-uri, hanuri, magazine) sunt marcate pe hartă;
- o varietate foarte mare de arme gen +2, +3 care vă vor ajuta nespus de mult în luptă.

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Black Isle Studios
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	
PII 300, 64 MB RAM	
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 92

Grafică:	17/20	Feeling:	19/20
Sunet:	14/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	29/30	Impresie:	09/10

FA-18 Super Hornet
Albania Campaign

Continuarea unuia din cele mai aplaudate simulatoare de zbor aterizează, de data asta, în Balcani.

Digital Integration a hotărât că, după succesul înregistrat de *FA-18E: Super Hornet*, nu ar strica să aducă „la zi" evenimentele şi să lanseze un expansion pack pentru flight-sim-ul lor. Prin



urmare, gamerii din toate zările au acum la dispoziţie, alături de campaniile originale (Marea Barents şi Oceanul Indian), una nouă, proaspătă, balcanică. În rest, inovaţiile sunt cvasiinexistente. Însă merită să aruncăm o privire asupra deliciilor pe care acest flight-sim le oferă. Îmi este imposibil să vă descriu toate elementele prezente în acest joc. E nevoie de câteva ore bune doar pentru a parcurge, fugitiv, câteva pagini din manualul jocului. Nu mai vorbesc de asimilarea informaţiei de acolo, accesibilă cu adevărat doar profesioniştilor. Impresia generală pe care mi-a lăsat-o expansion pack-ul este diferită de cea pe care mi-a lăsat-o *Super Hornet*-ul cel iniţial. Desigur, atunci încă eram influenţat de *Flanker 2.0* (cel distribuit de **SSI**), care mi se pare în continuare un simulator în toată puterea cuvântului (în ciuda nenumăratelor critici pe care le-am primit pentru aprecierile laudative la adresa simulatorului de supersonic rusesc). Totuşi, e cazul să dau Cezarului ce-i al lui propriu şi personal, şi să recunosc că *FA-18E: Super Hornet* (cu sau fără campania albaneză) merită o notă mai bună decât i-am acordat atunci.

APU on... Crank right engine, left engine start

Cam asta se aude în căştile pilotului cu doar câteva secunde înaintea decolării, de pe aeroport sau portavion. În manualul jocului există un capitol dedicat portavioanelor: istorie, rol strategic, descrierea personalului, a armamentului, structură, dimensiuni, planuri de viitor. Ei bine, după cele câteva pagini pline de asemenea informaţii, ajungi să-ţi imaginezi portavionul (pe care se pot afla, la un moment dat, peste 5000 de oameni) ca o lume în plină mişcare, plină de semnale luminoase, străbătută de comenzi laconice, cu lifturi care se mişcă în permanenţă între hangar şi punte. **Digital Integration** a reuşit să redea extrem de fidel agitaţia de pe un asemenea monstru (lung cât două terenuri de fotbal). U.S.S Ronald Reagan (portavionul din joc) urmează să intre în serviciu abia în 2002, dar, în *FA-18E: Super Hornet*, el pluteşte liniştit în apele Mării Barents, ale Oceanului Indian sau, în expasion pack, ale Mării Adriatice. Interesant este că portavionul nu violează spaţiul maritim sau aerian al nici unei ţări, pentru că, asemeni unei ambasade, fiind atât de mare, este, de fapt, teritoriu american, de pe care avioanele pot decola şi pot ateriza „ca la mama acasă".

În jocul distribuit de **Interplay** campaniile nu se desfăşoară după tipic (o hartă dinamică, pe care se vede efectul fiecărei misiuni), ci se poate spune că sunt deja jucate. Misiunile fiecărei campanii sunt împărţite în funcţie de natura lor: aer-aer, aer-sol, atacuri împotriva navelor, misiuni de recunoaştere, atac strategic etc. Detaliile fiecărei misiuni apar într-o fereastră care conţine şi evoluţia „poveştii" campaniei. O misiune, alta decât prima, din setul aer-sol, de exemplu, vine cu un comentariu de genul: „După ce coloana de blindate cutare a fost distrusă, inamicul a schimbat strategia..."

Complexitatea bordului unui FA-18E: Super Hornet este redată până la cel mai mic detaliu. Aproape orice buton şi orice panou pot fi activate: FLIR, radar, intensitatea simbolurilor afişate electronic pe HUD, comunicaţiile radio





Traducerea semnalului „Tu ai grijă şi calcă-mă, că de cruce mă ocup eu..."

cu turnul de control şi cu wingman-ul, limita de avertisment pentru cantitatea de combustibil etc.

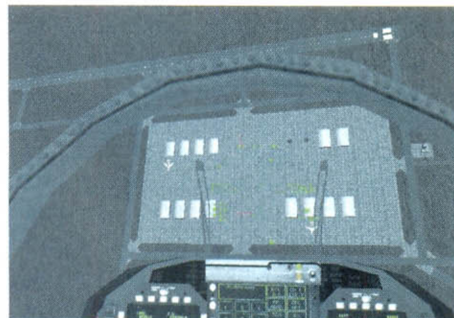
Toate componentele avionului pot fi activate/manevrate prin apăsarea butoanelor de la bord, dar există şi combinaţii de taste ce pot fi apelate mult mai rapid.

A(l)titudine reală

Mai nimic nu s-a schimbat faţă de versiunea anterioară. Gamerul se poate bucura în tihna carlingii de ploile, ninsorile şi arşiţa specifice atmosferei terestre. Dar nu condiţiile meteo sunt cele care deranjează, ci terenul în sine care, în principiu, arată ca o mare verde şi denivelată. În plus,

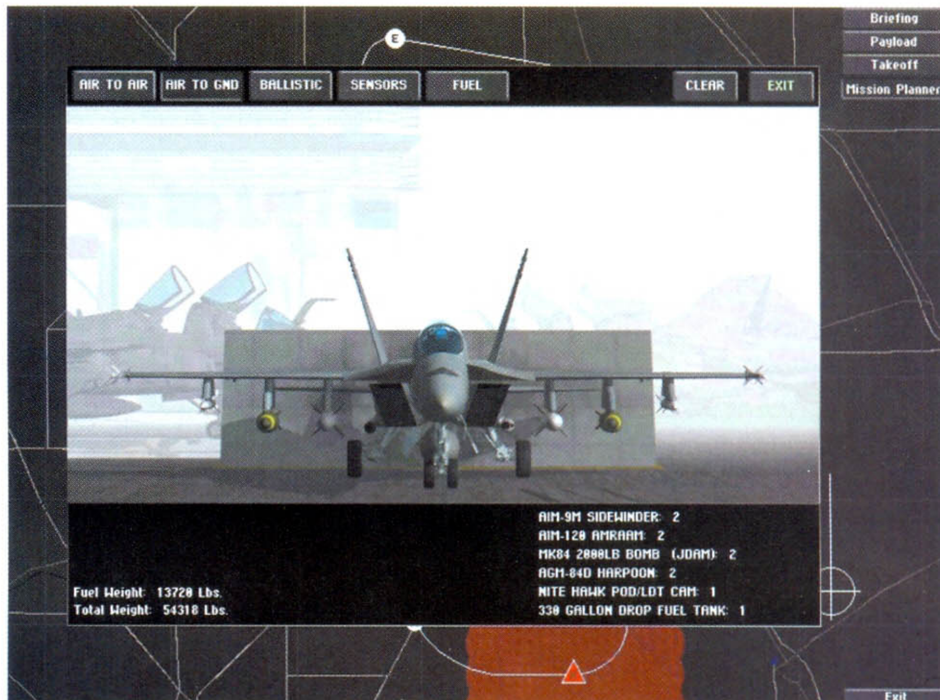


dacă se întâmplă să te apropii de marginea hărţii, avionul se opreşte în aer şi zboară pe loc (ceea ce nu contribuie deloc la realitatea jocului). AI-ul este parcă mai deştept. Dacă selectaţi modul „Quick Combat" – Air to Air, veţi avea oca-



Cred că sunt poziţionat bine pentru aterizare... Sper...

zia să vă întâlniţi cu nu mai puţin de zece avioane inamice plus un AWACS impunător, care trebuie distrus înainte de toate. Inamicii demonstrează inteligenţă şi rapiditate în mişcări: folosesc countermeasures (flare + chaff) şi nu de puţine ori reuşesc să se aşeze în coada avionului controlat de jucător şi să se distreze trăgând la ţintă cu tunul din dotare. Cu toate acestea, rar s-a întâmplat ca o rachetă Sidewinder lansată



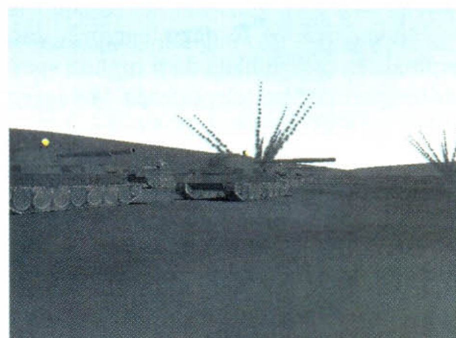
de mine să nu facă praf inamicul vizat.

Tangenţele jocului cu realitatea nu se limitează doar la atât. De pildă, este bine să porniţi mai întâi motorul din dreapta, pentru că de el depind sistemele hidraulice ale aeronavei. În cazul izbucnirii unui incendiu la unul dintre motoare, trebuie ca, mai întâi, engine-ul afectat să fie oprit, după care se foloseşte extinctorul. Altfel, jucătorul face bum pe ceruri albaneze. Alta: în situaţia în care carlinga suferă avarii şi se depresurizează, pilotul începe să vadă negru în faţa ochilor şi, normal, pierde controlul avionului. Desigur, ca în realitate, este recomandabilă coborârea la o altitudine mai mică de 10000 de picioare, pentru a se evita accidentele.

Sunetul este la înălţime şi contribuie din plin la crearea atmosferei: trecerea unui elicopter se face simţită nu doar vizual, ci şi auditiv.

Dacă pilotul priveşte spre dreapta, sunetul motorului se mută şi el în dreapta (ceea ce este un artificiu pur comercial). În fine, plimbarea prin meniurile jocului se face pe fondul unei muzici războinice.

Este evident că *FA-18E: Super Hornet* are mai mult decât simple tangenţe cu realul. Această campanie albaneză (care nu se deosebeşte practic prin nimic esenţial de primele



Explozii sau plante ornamentale?

două) nu face decât să hrănească în continuare apetitul insaţiabil pentru simulare (mai ales cel al pasionaţilor de zborul cu pornire de pe puntea portavionului). După *Tornado, Apache Longbow* şi *Hind*, prin *FA-18E:*



Super Hornet – Albania Campaign, **Digital Integration** nu face decât să confirme că poate produce, în continuare, simulatoare dacă nu perfecte, cel puţin de calitate.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	Flight-sim.
Producător:	Digital Integration.
Distribuitor:	Interplay
Sistem recomandat:	AMD Athlon 600 MHz 128 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 83

Grafică:	16/20	**Feeling:**	19/20
Sunet:	12/15	**Multiplayer:**	04/05
Gameplay:	25/30	**Impresie:**	07/10

Star Trek Voyager Elite Force



După ce ultimele câteva titluri purtând pecetea universului *Star Trek* au dat-o rău de tot în bară, un alt titlu bazat pe același fenomen ne agresează psihic pixelii. **Activision**, nume obscur în lumea jocurilor (cunoscută mai mult ca proaspăt distribuitor al unei promițătoare case de jocuri băștinașe) și **Raven Software**, tăticii hereticilor, ne propun o aventură interstelară pe nava Voyager sub aspectul unui FPS construit în jurul engine-ului de *QuakeIII*. Asta poate că știați...

Adevărul e că *Star Trek: Voyager Elite Force* a fost un titlu intens mediatizat și pe la ei și pe la noi, dând speranțe faniilor *Star Trek*, nerăbdători să spulbere niște borgi.

Pentru profani, povestea stă cam așa: nava interstelară Voyager, sora mai mare a vechiului Enterprise, condusă nu de un chel cu înclinații shakespeareiene, ci de o femeie comandant, ajunge printr-un accident în măruntaiele necunoscute ale Universului. Fără posibilitatea de a primi ajutor și bazându-se doar pe navă și pe echipajul ei, viteaza comandantă încearcă să-și conducă oamenii pe un drum necunoscut spre casă. Situația asta, pe lângă faptul că devine subiectul unui serial, dă naștere la o serie de aventuri care mai de care mai... uh... n-am cuvinte.



Stai că guști tu din laser-ul meu!

Elite Force

Ce își propune jocul?

Intriga jocului te plasează în pielea lui Alex Munro, unul dintre membrii forței de elită de pe Voyager. La un moment nedefinit în spațiu și timp, Voyager-ul se întâlnește cu o navă de origine necunoscută cu care are un schimb amabil de fotoni și proiectile. Rezultatul este unul dintre cele mai neașteptate.



O cafeluță? Nu? ... revista „Ioana"?... ... poate un Borg, ceva?

Nava inamică se dezintegrează, dar explozia sa este dublată de o ruptură spațio-temporală care teleportează Voyager-ul într-un cimitir spațial, fără ieșire și fără speranță.

De aici jocul își propune un scenariu captivant, care ar mulțumi orice fan, susținut de o acțiune furibundă și o grafică de excepție.

Se mai adaugă niște NPC-uri (non playable characters) care te mai ajută pe parcursul jocului și succesul este garantat.

Ce s-a obținut?

Jocul începe de-a dreptul promițător. Ai posibilitatea să te plimbi prin navă între misiuni, te poți antrena în holospațiu, te întâlnești cu borgii, iar engine-ul de *QuakeIII* își face treaba cu brio. Părerea generală după primele misiuni este acela că ai în față un joc de excepție, cu o atmosfera extraordinară și o poveste de-a dreptul imersivă.

Primele misiuni în care trebuie să te strecori pe lângă borgi și klingonieni sunt excelente, decorul este bine lucrat și pot să spun că m-am bucurat sincer când am văzut că mă pot plimba în sfârșit prin Voyager sau pot vedea cum arată o navă klingoniană (cu toată roșeața și ceața aferentă).

Producătorii au mers pe ideea recreării unui episod din serial, cu tot ceea ce implică aceasta și aproape că au reușit.

După câteva misiuni intervine însă o MARE problemă, cred că cea mai dezastruoasă parte din joc care distruge pur și simplu toată acea atmosferă atât de veridic recreată, și anume timpul de încărcare. Este nesimțit de lung și de des întâlnit. Închipuiți-vă un *Half-Life* la care timpii de încărcare din timpul misiunii sunt de 10 ori mai mari. Rezultatul este catastrofal... toată pofta de joc îți piere, încep să-ți sară în ochi toate bug-urile, iar jocul se transformă într-un banal shooter.

Punct și de la capăt

Povestea jocului se derulează avându-te pe tine în rolul principal, încercând să rezolvi misterul ce înconjoară cimitirul stelar și având ca scop final eliberarea Voyager-ului. Tu, ca membru al forței de elită primești toate însărcinările mai periculoase sau importante. Fiind un cimitir, vei avea șansa să colinzi o varietate de nave și să întâlnești inamici care mai de care mai ciudați. După care, te întorci la navă, urmărești pe viu un briefing, te echipezi, mai vorbești cu echipajul și o iei de la capăt. Problema story-line-ului este fragmentarea sa, ca urmare a (desigur) timpilor de încărcare foarte mari. Practic, ca să treci de la un nivel la altul al navei (nivel care, la o adică, îl străbați în totalitate în 5 minute) trebuie să aștepți 2-3-4 minute, depinzând de puterea sistemului tău. Ajungi astfel să te afli în situația în care trebuie să cobori un nivel pentru a te echipa și apoi să urci din nou pentru a primi briefing-ul...vă spun eu, este de-a dreptul stresant.

Un alt aspect pe care s-a bătut toba înaintea lansării jocului a fost mirabolantul, fantasticul, extraordinarul AI al inamicilor și aliaților din joc. Trebuie să adaug aici că în



Şi acuma ce, o să mă atace cu halebarda?

fiecare misiune cari după tine o echipă formată din câţiva oameni care ar trebui să reprezinte elita elitelor de pe Voyager.

Nu contează că sunteţi numiţi Elite Force, amicii tăi trag tot pe lângă inamici, iar puterea lor de foc este incontestabil mai mică decât a ta. Adevărul e că asta implică o mai puternică bucată de acţiune pentru tine. Dar devine stresant să vezi că forţa ta de elită vine degeaba cu tine în misiune. Mai mult decât atât, cu toate că n-ar ochi nici un elefant de la un metru, amicii tăi ţopăie să evite tirurile adversarilor şi pică mai tot timpul chiar în faţa ta. Şi cum oamenii sunt oameni, iar gloanţele gloanţe (gloanţe de plasmă vreau să spun!), e de ajuns să tragi de câteva ori într-un camarad de-al tău că îl şi vezi cum cade mort iar tu trebuie să iei misiunea de la început. Paradoxal este că, deşi tu îi poţi omorî cu uşurinţă, amicii tăi nu se sinchisesc



Pe nava klingoniană, căutându-l pe K'shu.

de armele adversarilor aşa că, dacă nu cumva script-ul cere o moarte teatrală şi dramatică pentru a continua povestea, nici un om de-al tău nu va muri de tirul inamicilor.

Ca să nu fiu totuşi părtinitor, trebuie să remarc că AI-ul adversarilor se comportă câteodată exemplar, aşa că s-ar mai putea să ai surpriza să vezi cum se feresc de tirul tău, cum fug şi se repliază în altă parte dacă văd că nu au nici o şansă.



Episod paranormal din joc, în care prietenul meu invizibil se joacă cu o armă.

Powered by QuakeIII

Engine-ul de *QuakeIII* este în parte răspunzător de acei timpi de încărcare, fiind un engine dezvoltat pentru hărţi relativ mici, specifice pentru multiplayer. Lăsând acest lucru la o parte, grafica în joc este chiar foarte atent lucrată, dovedind existenţa unor oameni care au pus clar osul la treabă. Nu pot însă să nu remarc faptul că folosirea unui alt engine grafic ar fi fost recomandată, un engine de *Half-Life* sau *Unreal* ar fi făcut la fel de bine treaba, dar fără aceeaşi timpi de încărcare. Sincer, m-aş fi lipsit de toate suprafeţele curbe şi alte



Forţa de elită. 3 orbi şi un chior.

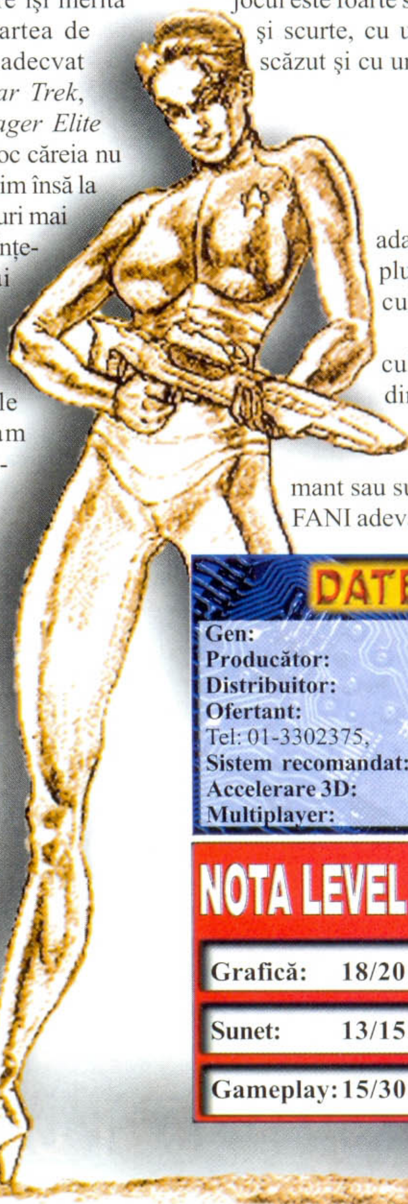
bunătăţi specifice engine-ului de *QuakeIII* în favoarea unei mai mari fluidităţi a jocului. Singura parte din joc care îşi merită pe deplin engine-ul este partea de multiplayer. Cu un engine adecvat şi susţinut de universul *Star Trek*, multiplayer-ul din *ST: Voyager Elite Force* este singura bucată de joc căreia nu prea am ce-i reproşa. Să revenim însă la partea de single-player... bug-uri mai sunt destule: arme levitând înţepenite deasupra pământului sau flăcari ce dau a *DOOM* sunt lucruri comune, dar nu neapărat deranjante (eu unul am pus toate bug-urile astea la suflet după ce am adormit aşteptând să îmi încarce un nivel). Să revenim la poveste. Deşi captivantă la început, povestea din *Elite Force* devine un pic ridicolă spre sfârşit. Astfel, eşti trimis în fiecare misiune cu gândul că „Asta e, îl mai omor pe ăsta şi am plecat!" iar după ce termini chinuit nivelul, apare, desigur, o altă problemă de rezolvat. Toate aceste continuări exagerate ale poveştii combinate cu faptul că nu primeşti nici o răsplată după ce ai măcelărit o navă întreagă, fac ca storyline-ul să pară un pic tras de păr. Designul misiunilor merge de la



În sfârşit văd şi eu aşa ceva de aproape.

excelent la penibil, cu misiuni de-a dreptul frumoase, în care trebuie să te strecori nedetectat pe o navă colcăind de inamici, şi misiuni plasate aiurea (vezi „Invasion", o misiune în care trebuie doar să ţii apăsat butonul mouse-ului şi să te plimbi pe culoarele navei în timp ce cureţi coridoarele de nişte gândaci cam inofensivi). Ziceam ceva de răsplată... la sfârşitul fiecărei „mini"-misiuni există două genuri de continuări. Ori continui misiunea, pentru că a apărut nu ştiu ce problemă, ori ajungi înapoi pe Voyager unde eşti primit de cel mai supărat comandant posibil (Tuvok), care are tot timpul ceva să-ţi reproşeze, sau dai de comandanta navei, care, după un discurs răsuflat, îţi dă misiunea pe care o prevedeai de la începutul jocului. Mai e de spus că jocul este foarte scurt, cu misiuni multe şi scurte, cu un grad de dificultate scăzut şi cu un final banal. Atât!

Mitza



P.S. Fanii Star Trek să adauge câteva puncte în plus la nota finală a jocului

P.P.S. Recomand jocul celor care au două dintre următoarele calităţi: sunt răbdători, au un sistem performant sau sunt fani Star Trek (dar FANI adevăraţi!).

DATE TEHNICE

Gen:	FPS
Producător:	Raven Software
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	PII233MHz64MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 70

Grafică:	18/20	**Feeling:**	13/20
Sunet:	13/15	**Multiplayer:**	05/05
Gameplay:	15/30	**Impresie:**	06/10



Obrazul subțire cu blindaj gros se ține.

PG 3D, în prima sa variantă, a fost un semieșec al **SSI**. Aceasta nu datorită conceptului jocului, ci din cauza amănuntelor de „construcție" care deteriorau gameplay-ul și ajungeau până la urmă să jeneze până și pe un fan înrăit al seriei *Panzer General*. Acestora, apariția unui nou PG le-a dat mari speranțe de mai bine, a căror justificare o veți găsi până la finalul prezentului articol.

Punerea în scenă

Teatrul de război al operațiunilor din *Panzer General III Scorched Earth* este Europa de Est, în aceasta fiind inclusă, firește, și Uniunea Sovietică. Nu mai există campanii minore, ci numai campanii mari, în număr de patru. Două cu germanii, sub conducerea lui Guderian și Manstein, și două cu rușii, respectiv cu generalii Jukov și Konev. Evident, în afară de campanii se pot aborda și scenarii, într-un număr suficient de mare pentru a satisface pe veteranii *PG*.

Dacă am vorbit deja despre locația teatrului de război, este acum momentul să vorbim despre actori. Foarte îmbucurător este faptul că, spre deosebire de versiunea anterioară de *PG3*, acum avem la dispoziție mult mai multe tipuri de unități, armament, avioane și vehicule blindate. Bineînțeles, acest lucru își are logica sa, deoarece campaniile din prima versiune de *PG3* nu se întindeau pe o perioadă lungă de timp. Ori, în *Scorched Earth*, pornești de la începutul războiului, și îl poți și termina, pe Frontul de Est. Ceea ce îți oferă șansa de a vedea și folosi toate tipurile de armament ale celor două părți combatante, în întreaga lor evoluție, și cu multele versiuni ce au apărut în urma probei câmpului de luptă.


Animațiile se desfășoară acum mult mai repede.

Foarte inspirat, **SSI** adaugă o noutate scenografiei *Panzer General III Scorched Earth*. Este vorba de modul de reprezentare a condițiilor atmosferice. Dacă este ceață, aceasta va apărea efectiv pe câmpul de luptă. Dar nu deodată, ci treptat, se va insinua întâi, pentru a deveni apoi tot mai densă. La fel, este și ploaie, dar ea este întâi anunțată de apariția ceții, și poate evolua până la „averse însoțite de descărcări electrice" (ca sa dau citate clasice din buletinele meteo). Da, ați citit corect, în *Scorched Earth* apar și fulgere, realizate excelent, și care, până să ne obișnuim cu ele, ne-au surprins de fiecare dată luminând intens ecranul monitorului. Și dacă este Frontul de Est, vă dați seama că va apărea și ninsoarea...

Nu am putea încheia discuția despre punerea în scenă a proaspetei versiuni de *PG* fără a pomeni despre muzică. Fondul muzical original ce se derulează pe parcursul bătăliilor ne-a „sărit" în urechi de la primele acorduri, încântându-ne la fiecare audiție. Încă o dată, nota 10 pentru bunul gust și inspirația de care **SSI** dau dovadă în alegerea pieselor muzicale folosite în jocurile lor de strategie.

„Cu chiote de bucurie..."

Chiar dacă trupele de infanterie care suferă pierderi continuă să ardă suprarealist pe câmpul de luptă, există, totuși, o îmbunătățire majoră care face să salte mult în sus nota modestă pe care *PG3* a primit-o pentru prima sa versiune. Ne referim la faptul că în *Scorched Earth* se poate seta viteza de derulare a animațiilor trupelor! Probabil vă amintiți că, în versiunea anterioară, aceste animații se derulau încet, cu viteză fixă. Ceea ce determina lungirea și diluarea excesivă a jocului, până la a-l aduce pe jucător la stadiul în care uita ce trupe pe unde se află, și cam ce fac. Cu chiote de bucurie am întâmpinat apariția în *Panzer General III Scorched Earth* a unui slider ce permite setarea vitezei animațiilor până la limita rezonabilă pentru a înțelege desfășurarea luptelor.

Și, cu aceleași chiote de încântare am întâmpinat încă o foarte importantă noutate a *PG III Scorched Earth*. Este vorba de introducerea unui element de macrostrategie, ce flexibilizează schema liniară de până acum a desfășurării campaniilor în seria *Panzer General*. Structura derulării operațiunilor este arborescentă, după mare parte a bătăliilor jucătorului oferindu-i-se posibilitatea de a alege din două sau trei locații pe aceea în care să-și continue campania. Acest element nou pare să fie totuși controlat, cât de cât, pentru a păstra o apropiere credibilă de adevărul istoric. Astfel, în campania cu Guderian, am avut plăcuta surpriză ca, alegând înaintarea pe frontul de centru, conform realității istorice, Guderian să fie deturnat din fața Moscovei și trimis în Caucaz. Ceea ce, istoric, s-a și întâmplat.

Chiar dacă, în *Scorched Earth*, AI-ul se dovedește prea puternic în prima fază a operațiunii Barbarossa (în realitate nemții spulberând rezistența nesigură și dezorganizată a sovieticilor), în cea de-a doua fază a acesteia lucrurile stau foarte aproape de realitate. Apreciem excelenta modelare a AI-ului, care nu mai este defensiv, ci pur și simplu agresiv, dar cu subtilitate și inteligență strategică, oferind nu de puține ori surprize plăcut de neplăcute chiar și celor mai experimentați *PG*-iști. Din fericire, tot ca o noutate, comandanții de trupe cu grad mare nu mai costă două fise, ci tot una singură, ceea ce mai dă o mână de ajutor celui aflat în dificultate...

Da, putem să ne declarăm mulțumiți de această nouă versiune de *Panzer General*. Deși sistemul mai trebuie din când în când restartat din cauza faptului că jocul devine în timp tot mai lent și mai fragmentar, putem spune că SSI și-au salvat obrazul și reputația, reușind să facă din *Panzer General III Scorched Earth* ceea ce așteptam cu toții – un joc excepțional.

Ștefan a PIII

DATE TEHNICE

Gen:	TBS
Producător:	SSI
Distribuitor:	SSI
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel.: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	PII 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 92

Grafică:	19/20	Feeling:	18/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	09/10

The F.A. Premier League Football Manager 2001



Intră în lumea lui Becali şi Lucescu

Simulatoarele manageriale de fotbal cuceresc, pe zi ce trece, tot mai mulţi fani. Posibilitatea de a-ţi crea propria echipă, de vis, cuprinzând jucătorii tăi favoriţi precum şi provocările intelectuale pe care le oferă sunt aşii din mânecă ai acestui gen de jocuri. Deja serii precum: *Premier Manager, Championship Manager, Ultimate Soccer Manager* sau *FA Premier League Football Manager* sunt arhicunoscute şi ocupă locuri de onoare în orice arhivă virtuală.

Electronic Arts, mai precis **EA Sports** sunt la ora actuală în domeniul simulatoarelor sportive cam ceea ce este **Microsoft** în domeniul software, adică un titan. De câţiva ani buni, încearcă să realizeze un manager de fotbal de vârf, care să se poată compara cu seriile FIFA, NHL sau NBA Live. Începutul a fost promiţător, continuarea a cam lăsat de dorit, iar acum ne aflăm în faţa ultimului joc al generaţiei, cel cu 2001 în coadă.

Deratizarea

FA Premier League Football Manager 2000 a fost, fără drept de tăgadă, cel mai slab exponent al seriei, abunda în bug-uri şi nu aducea aproape nimic nou faţă de predecesorul său. *PLFM 2001* poate purta lejer numele de RAID al seriei. Este exact jocul de anul trecut, din care au fost eliminate bug-urile. Anul trecut aminteam într-un review mai larg o mulţime de astfel de scăpări ale producătorilor şi, poate spre bucuria multora, cea mai mare parte a acestora au dispărut, dar nu toate. Din păcate, doar eliminarea unor bug-uri şi reactualizarea bazelor de date cu jucători şi echipe nu justifică deloc realizarea unui joc nou, aceasta este treaba patch-urilor. Trebuie să fii într-adevăr un mare gigant financiar precum **Electronic Arts** pentru a-ţi permite acest lucru. Singurul element nou, pe care nu l-am mai întâlnit de altfel în nici un manager de fotbal, este posibilitatea de a efectua antrenamente intensive cu un anumit jucător în dorinţa de a-l pregăti pentru un rol important în cadrul echipei tale. Boost-ul respectiv are însă şi părţile lui negative: jucătorii astfel suprasolicitaţi nu vor mai rezista un meci întreg, iar pe deasupra mai sunt şi predispuşi la accidente.

Cele mai vizibile transformări le-a suferit simularea grafică, unde întreaga pleiadă de bug-uri a fost eliminată. Nu mai vezi jucători alergând pur şi simplu cu mingea în aut ca bezmeticii, portari ce se cred la handbal şi ies cu mingea în mână până la mijlocul terenului sau atacanţi ce faultează atunci când execută un dribling. Ba mai mult! Au apărut şi faulturi cauzate de duelurile aeriene, ceea ce este mai mult decât îmbucurător, şi o demonstraţie că atunci când se doreşte se poate. Poate vă mai amintiţi din *FAPLFM 2000*, de nervii cauzaţi de tendinţa unui jucător scăpat singur cu portarul de a alerga cu balonul la picior până în poartă, acţiune soldată mereu cu oprirea mingii în braţele portarului plonjat la picioarele jucătorului. Vă anunţ cu bucurie că şi acest bug a fost eradicat. Dar lângă o veste bună se strecoară repede şi una rea. Jucătorii scăpaţi liberi spre poartă, odată intraţi în careu vor şuta necruţător, dar balonul va primi o traiectorie stratosferică în încercarea disperată de a înscrie un gol undeva prin constelaţia Orion.



Pe scurt...

... *FAPLFM 2001* este un joculeţ şlefuit, arată bine, se mişcă bine, sună bine şi este ceea ce ar fi trebuit să fie cel de acum un an. După ce am jucat demo-ul de *CM 00/01* lansat de curând către **Sports Interactive** şi având în vedere concurenţa acerbă pe acest plan din partea altor companii, **Electronic Arts** va suferi cumplit dacă nu se va pune serios pe treabă. Dacă *CM 4* aflat deja în producţie se va bucura şi de prezenţa unei simulări grafice, aşa cum toţi speră, atunci va surclasa fără drept de apel produsele **EA Sports**, situaţie care nu cred că va surâde departamentului de vânzări al sus-numitei companii.

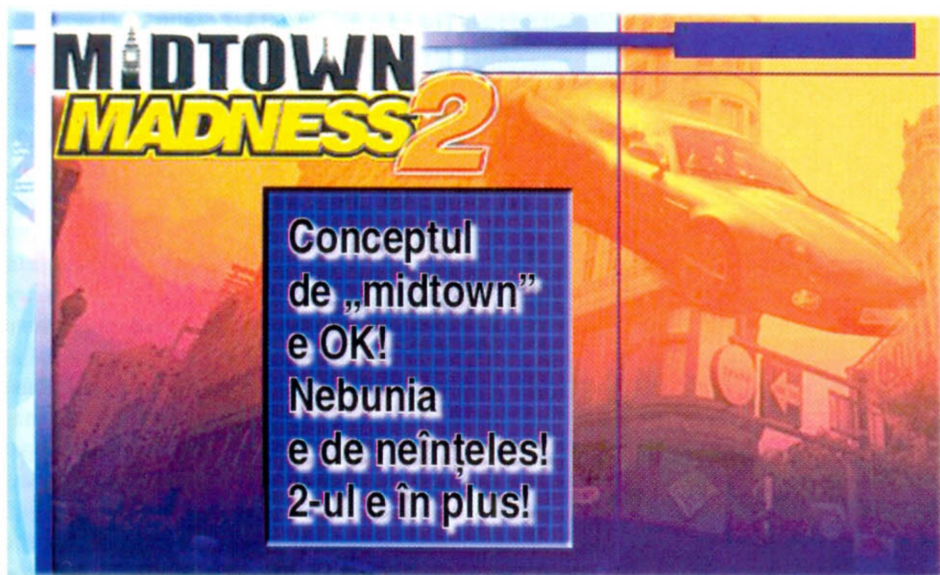
Claude

DATE TEHNICE

Gen:	Manager Fotbal
Producător:	EA Sports
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	PII 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 79

Grafică:	18/20	**Feeling:**	16/20
Sunet:	10/15	**Multiplayer:**	03/05
Gameplay:	23/30	**Impresie:**	07/10











Iată că și-a făcut apariția și *Midtown Madness 2*, un titlu așteptat cu inima în dinți de către pasionații de simulatoare auto, care, se speră că va ridica ștacheta cu încă un „țenti" în această categorie de jocuri, sau măcar va șterge din rușinea primei producții a acestei serii. Acum, mă simt obligat să dau anumite explicații care să nu mă facă să par prea exigent în ochii celor care încă nu au avut ocazia să joace această producție. Ba chiar mai mult, voi încerca să surprind (cam puținele) aspecte pozitive ale jocului.

No difference

Încă de la începutul jocului veți fi surprinși de similaritățile izbitoare între *Midtown Madness* și urmașul său. Același engine grafic, cu foarte ușoare modificări, aceleași mașini cu câteva mici excepții, aceleași meniuri, precum și alte elemente care îți vor da un puternic sentiment de deja-vu. Ce diferă? Locul în care se vor desfășura cursele sau, după caz, plimbările. Acțiunea s-a mutat în San Francisco sau Londra. Și cum aceasta pare a fi singura diferență notabilă, aș putea spune fără să greșesc prea mult că *Midtown Madness 2* este un expansion-pack al primului.

Și dacă tot am amintit orașele în care se va desfășura acțiunea, hai să devenim dintr-o dată mult mai călduți, deși e cam greu cu frigul de aici, și să spunem că cei de la **Microsoft** s-au dovedit adevărați maeștri în reproducerea cât mai exactă a marilor metropole. Astfel că, sub îndrumarea atentă, de copilot, a lui Mike („Ia-o la dreapta că aici sunt niște statui!"), am „vizitat" Big Ben-ul, Golden Gate și alte minuni ale arhitecturii, lucru care m-a determinat să admir modul fidel de reproducere a celor două orașe. Dar atât!

Unul dintre cele mai curioase aspecte ale jocului este reprezentat de coliziunile între vehicule. Și cel mai haios va fi momentul în care la volanul unei mașinuțe gen Ford Mustang, vei spulbera, sau mai bine zis vei juca biliard cu toate vehiculele din trafic, inclusiv autobuze sau camioane de mare tonaj. Nu este suficient? Nu-i nimic, că ne vom aventura în rețeaua de tunele ale metroului, unde, ne vom ciocni fără pic de bun-simț cu respectivul mijloc de transport. Impact de impact, dar noi vom merge mai departe pe drumul nostru, el își va vedea de drumul său. Polițiștii din joc au un AI nedemn de luat în considerare, dar niște mașini puternice, cu care vor scoate din trafic chiar și un camion. Adică proști da' puternici. Destul de real, nu?

Să concluzionăm? Talentul în materie de simulatoare auto al celor de la **Microsoft** este pus sub semnul întrebării. *Midtown Madness 2*, produsul acestui talent, spune totul.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen:	Simulator auto
Producător:	Microsoft
Distribuitor:	Microsoft
Ofertant:	Flamingo Computers Tel.: 01-2225041
Sistem recomandat:	PII 350 MHz, 128 MB RAM
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 62

Grafică:	11/20	Feeling:	13/20
Sunet:	11/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	04/10

Wizards and Warriors



Un RPG pur-sânge

Lansat cam în același timp cu *Baldur's Gate 2, Wizards&Warriors* părea că va trece neobservat prin redacție. Fiind ultimul venit, sarcina de a-l analiza cu atenție mi-a revenit mie. Nu contează că în momentul atribuirii eu tocmai mâncam pizza și din „#@%@$#%" ce a ieșit din gura mea plină de mirodenii (mânca și omul o pizza că-i era foame!) s-a auzit doar partea cu „Da!"... ce, pot să îi refuz?

Și iată-mă după câteva minute încercând să îmi fac loc printre zombie, Feți Frumoși și Ilene Cozânzene în timp ce șarjam printre obstacolele interfeței, cu un ochi pe Sergiu care se delecta cu BG2 și cu altu' pe Mike care se delecta...

O mică trecere în revistă

Jocul a avut o evoluție interesantă de-a lungul timpului. Acum câțiva ani, **Heuristic Park**, în frunte cu D.W. Bradley, cunoscut mai ales prin seria *Wizardy*, au început lucrul la un nou RPG, fără nume, dar cu un concept solid. **Virgin Interactive** a fost primul publisher interesat de proiect așa că a anunțat cu mare fast viitorul său titlu. Nu s-a spart bine petrecerea că **Westood** a preluat proiectul dându-i de data asta și un nume: *Swords&Sorcery*. **Westood** a ajuns mai departe decât **Virgin**, reușind să termine cu bine petrecerea survenită după anunțarea viitorului lor joc, dar nu a luat mult ca jocul să își schimbe din nou proprietarul. **Activision**, căci despre ei e vorba, au ținut cu dinții de joc până când a fost lansat într-un sfârșit în toamna aceasta.



Orașe în stânga...



Minunatul cal subacvatic care după 5 ore sub apă tot mai scoate bule de aer.

Pe când dreptul de publicare era aprig disputat, **Heuristic Park** și D.W. Bradley au profitat de timpul ce li se oferea pentru a lucra temeinic la joc. Schimbând ici și colo conceptul, lucrând din plin la interfață și grafică, **Heuristic Park** a creat un RPG de modă veche care prinde bine la veteranii genului și nu numai.

Debarasându-se de engine-ul izometric ce părea să definească genul RPG în ultimii ani, *Wizards &Warriors* apelează la un engine 1'st person în care se simte iz de *Might & Magic* condimentat cu un pic de *Eye of the Beholder*!

Dacă vi s-a întâmplat să jucați *Ultima Underworld* sau *Daggerfall* și să vă gândiți ce bine le-ar sta cu un engine adus la zi dar cu același acaparant concept de RPG, W&W o să vă țină cu ochii lipiți de monitor nopți întregi, pentru că e genul de joc pe care ori îl ștergi de pe hard după 5 minute ori îl joci până uiți de tine.

... urmată de o scurtă introducere în joc

Intriga jocului este asemănătoare cu cea a multor RPG-uri. A apărut în lumea ta (aici purtând numele de Gael Serran) o ființă malefică (purtând în joc numele de The Celt) care urmărește distrugerea întregului ținut iar tu ești singurul care îl poate opri.

Ești trezit în toiul nopții de Gareth, un fel de înțelept al satului, care îți încredințează sarcina de a scăpa lumea de la distrugere, sugerându-ți să îți începi aventura prin a căuta sabia magică a lui Mavin, singura care poate opri răul. Nimic special sau inovator, dar de ajuns ca să te pună în mișcare.

La început te vei afla în orașul Valeia, unul dintre cele 3 orașe din Gael Serran alături de Ishad N'ha și portul Brimloch Roon, unde va trebui să îți formezi o gașcă din 6 luptători, magi, preoți sau hoți (ai de ales între mai multe rase, fiecare cu caracteristicile sale). În fiecare oraș din Gael Serran vei găsi un han în care îți poți forma party-ul, îți poți schimba tovarășii de drum sau întregi gașca în cazul în care ai pierdut vreun luptător. Vă recomand să nu vă grăbiți să săriți în aventură fără să aveți un grup foarte bine format. Față de alte jocuri (ca de exemplu *BG2*), *Wizards&Warriors* necesită un timp și un efort prelungit pentru a te familiariza cu el. Odată ieșit din oraș nu mai este cale de întoarcere, aventura a început, iar dacă îți vei aduna un alt grup și vei porni și cu el în joc, vei călca pe urmele primului grup pornit în Gael Serran.

Și chiar dacă vei avea în sfârșit tovarăși aleși pe sprânceană, vei mai pierde încă mult timp familiarizându-te cu interfața. Eu unul mi-am creat cam 5 party-uri până să mă prind cum e mai bine și am pierdut câteva ore până să mă descurc cu sistemul de luptă al jocului. Aici este probabil partea în care câțiva dintre voi vor trece pe alte jocuri și vor da uitării *Wizards&Warriors*, ceea ce chiar nu vă recomand.

O atenție deosebită este acordată personajelor pe care le alegi. Fiecare dintre ele este tratată singular, fără legătură cu ceilalți membri ai grupului, singura bucată din joc în care grupul este tratat ca un tot unitar fiind cel al avansării în nivel. În rest, fiecare membru al grupului va influența acțiunea



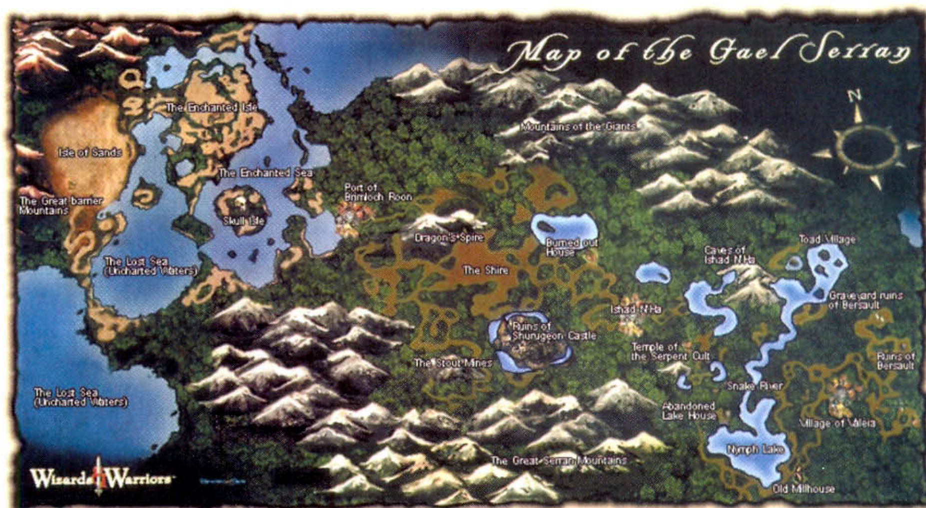
... și în dreapta.

desfășurată în acel moment, fiecare caracter având parametrii săi. În timpul luptei, de exemplu, de fiecare personaj va depinde puterea cu care lovește, succesul loviturii, timpul necesar unui nou atac și rezistența la loviturile inamicilor.

De asemenea, fiecare personaj se va putea înscrie în câte o breaslă, dar dacă, de exemplu, unul din luptătorii tăi se înscrie într-o breaslă sau primește un quest de rezolv'at, ceilalți nu vor fi automat înscriși în breasla respectivă. Să nu uitați deci, că atunci când un warrior, de exemplu, primește un quest din partea breslei să cereți aceeași misiune și pentru ceilalți warriori din grup, nu de alta dar e păcat să nu împușcați doi iepuri dintr-o lovitură. Și nu tratați breslele cu superficialitate pentru că doar prin ele personajele pot avansa cu adevărat.

Diferitele quest-uri pe care le primești pe parcursul jocului de la NPC-uri sau bresle sunt necesare pentru a-ți îmbunătăți grupul, dar nu sunt indispensabile pentru a termina jocul. Desigur, este recomandat să ai la dispoziție un grup puternic pentru confruntarea finală decât niște novici care știu și ei să casteze două, trei vrăji acolo... păi, nu?

Un lucru interesant în joc este modul în care interacționezi cu lumea. De exemplu, dacă trebuie să urci într-un loc ce ți se pare imposibil și nu găsești nici o cale de acces, poți folosi diversele butoaie și lăzi aflate mai pe oriunde pentru a-ți construi o scară. Asta îți dă o oarecare libertate de acțiune care prinde bine, plus că te mai pufnește câteodată râsul surprinzându-te cărând de zor butoaie. Principalii parametri de care trebuie să ții cont în joc sunt viața și mana. Mana, ca și viața, se reîncarcă în timp, pentru viață, de exemplu, neexistând obișnuita opțiune de sleep. Lipsa opțiunii de sleep, combinată cu ciclul zi/noapte, în care noaptea e ceva mai



lungă decât ziua te obligă să te aventurezi în afara orașelor și noaptea, unde prin tufișuri și mlaștini o să tragi o spaimă grozavă... fain!

Lumini și umbre

Engine-ul grafic a primit din partea mea calificativul „drăguț", fiind clară dorința producătorilor de a face jocul să se miște și pe sisteme mai sărace (cu duhul sau cu RAM-ul). Asta se observă doar la lungimea „line of sight"-ului, care este de-a dreptul pur și simplu... adică prea scurt. În rest, cum am mai zis, drăguț. Nivele bine create și reprezentate, texturi bine alese, fluiditatea graficii, toate acestea vă vor introduce într-o atmosferă plăcută. Cele câteva bug-uri întâlnite în joc la acest capitol (cum ar fi ușurința prin care treci câteodată prin obiecte) nu au reușit să mă ridice din fața calculatorului.

Sunetul este și el un alt punct forte al jocului. Pe lângă vocile bine realizate ale npc-urilor și a sunetelor care mai războinice, care mai jalnice ale celorlalte creaturi (nu că aș știi cum zbiară un zombie, dar de acum încolo s-ar putea să mă sperii când mai țipă careva în redacție), muzica aduce un plus de atmosferă și dinamism (și ce mai vreți voi) poveștii. Soundtrack cu influențe medievale, tocmai bun de ascultat când hăcui monștri prin beciuri întunecate.

Așa că faceți bine și introduceți subtil jocul pe harddisk și nu vă lăsați de el. Prin articol pe undeva o să vedeți harta integrală



a Gael Serran-ului, numai ca să fac în ciudă celor care cred că au ajuns departe.

Ahh... era să uit! Poți să te plimbi cu cai, să te duci cu pluta (dacă nu ești încă dus) și să te traversezi mările cu o navă... și totuși! Aș vrea și eu un cal-limuzină care să mă care pe mine și încă 5 prieteni de-ai mei. Nu de alta, dar aș vrea să-l văd și eu pe ăla de la parcarea cu plată ce față face!

Mitza



... a se observa elefanții piromani și șoarecii cu ochi de șoim... nu-mi vine să cred că eu le-am dat numele astea.

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Heuristic Park
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	PII 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 87

Grafică:	15/20	**Feeling:**	20/20
Sunet:	13/15	**Storyline:**	03/05
Gameplay:	27/30	**Impresie:**	09/10

Close Combat
Invasion Normandy

Ziua Z soseşte pentru a doua oară!

Întocmai precum pe germani în Normandia, Debarcarea ne-a surprins şi pe noi, fanii seriei *Close Combat*. Cu neaşteptată operativitate, geniile de la **Atomic Games** au reuşit să aducă pe HDD-urile noastre un nou episod al celebrei serii de simulare tactică. Dacă în prima versiune a *Close Combat* (mai scurt *CC*), debarcarea avea loc pe plaja Omaha, în *Close Combat Invasion Normandy* (*CC5*, nu?) acţiunea are loc pe plaja Utah, fiind apoi continuată cu ocuparea de către trupele aliate a întregii Peninsule Cotentin, de la 6 la 30 iunie '44. Continuând crescendo-ul cantitativ (27 bătălii în *CC3*, 43 în *CC4*), **Atomic Games** ne pun acum pe hartă 51 de bătălii, structurate în şapte operaţiuni şi patru campanii. Cât despre crescendo-ul calitativ, he-he, vom vorbi preţ de un întreg articol ...

Cocktail Molotov

CC5 este o mixtură inspirată, obţinută prin amestecarea celor mai bune elemente ale *CC3* şi *CC4*. Din *Battle of the Bulge* (*CC4*) se păstrează în compoziţie marele pas înainte al seriei CC, adică partea strategică a jocului. Din *Russian Front (CC3)* intră în amestec posibilitatea de a-ţi modifica structura şi componenţa trupelor, lucru ce nu mai era posibil în *CC4*, unde jocul decidea acest aspect. Numai că nu se mai foloseşte sistemul de „cumpărare" a trupelor cu ajutorul „prestigiului". Nu, de data aceasta există un force pool, din care jucătorul poate să-şi aleagă ce trupe consideră necesare, din cele disponibile în regimentul a cărui anvangardă o reprezintă. Schimbarea sau completarea trupelor se face fără nici un cost, liber, desfiinţându-se vechiul sistem



Nu doar bocage şi plajă ...

bazat pe prestigiu. Alegerea trupelor, iată un moment important înaintea unei bătălii. Deciziile luate cu această ocazie depindeau şi de cunoaşterea forţelor inamice, şi de aceea jucătorul de *Close Combat* apela la o mică şmecherie – ieşea din joc, apoi reintra, dar de partea duşmanului, observând dotarea acestuia. În *CC5*, un simplu clic pe un buton ne va dezvălui întregul efectiv al trupelor inamice cu care ne vom confrunta în bătălia ce urmează. Dar, cocktail-ificarea *CC5* cu elemente din versiunile anterioare este regăsită şi sub aspectul tactic al comportamentului AI-ului. În *CC3*, AI-ul obişnuia să-şi arunce orbeşte blindatele către punctele de victorie. Spunem orbeşte pentru că deseori nu exista o sincronizare cu trupele de infanterie, care sunt „ochii" tancurilor, şi care erau lăsate în urmă. Spre deosebire de agresivitatea deseori stupidă a AI-ului din *CC3*, în *Battle of the Bulge* aveam de-a face cu un comportament diametral opus.

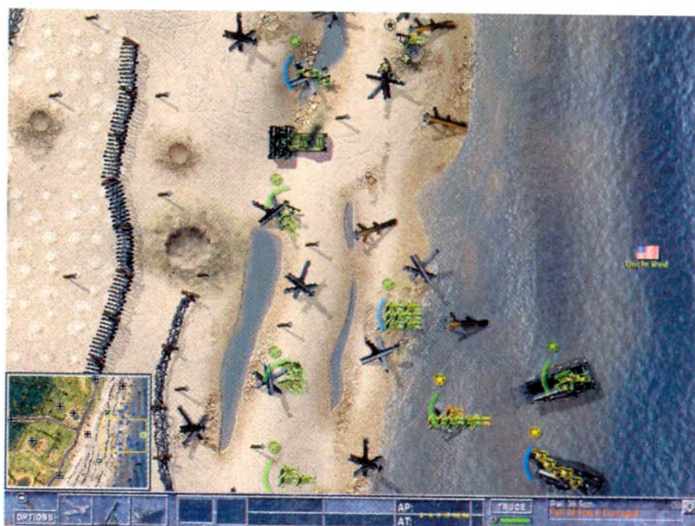
Oponentul artificial era mai inteligent sub aspect tactic, dar prea prudent, îşi cântărea bine fiecare pas, numai că o făcea în exces. Deseori, asta ducea la diluarea jocului, şi la o scădere a dinamicii sale, prin tendinţa AI-ului de blocare în defensivă. Mixând spiritul ofensiv din *CC3* cu buna gândire tactică din *CC4*, AI-ul din *Invasion Normandy* va ataca în forţă, dar o va face bine organizat, în locul şi momentul potrivite. Vorbind de forţa atacurilor, veţi putea avea chiar surpriza de a vedea că un tanc poate fi distrus cu grenade de către o unitate de infanterie aflată în ofensivă, lucru ce părea de nerealizat în *CC4* şi *CC3*.

Cu adevărat, Close Combat

La creşterea dinamicii jocului contribuie, însă, şi alte aspecte ale preocupării pentru realism a celor de la **Atomic Games**. Cum ar fi precizia tragerii la distanţă, mai scăzută în *CC5* faţă de versiunile sale anterioare. Eficienţa redusă a folosirii armamentului de către trupe în lupta la distanţă duce inevitabil la lupta de apropiere, în adevăratul său sens tactic. La aceasta îşi aduce aportul şi numărul foarte mic de blindate ce apar în joc, fapt ce îşi are o bună justificare în realitatea istorică – von Runstedt şi-a impus împotriva lui Rommel opinia că apărarea în faţa unei



Mostră de bocage cu flăcări şi vaci împuşcate.



Utah - debarcarea ca la exerciţiu.

eventuale debarcări trebuie realizată în interiorul Franței, și nu pe plajele acesteia. De aceea, tancurile germane nu vor interveni serios decât mai târziu în joc, deoarece la data Debarcării diviziile de blindate ale germanilor sunt retrase în interior, în preajma Parisului. Lucru valabil și pentru avioane, dacă veți juca alături de Axă nu veți avea decât foarte puțin sprijin de aviație.

Însă factorul decisiv în desfășurarea luptei de apropiere este terenul în care se desfășoară bătăliile. Este vorba de celebrul bocage, adică tipul de teren ce apare ca urmare a exploatării agricole intensive a acelorași parcele, de-a lungul mai multor generații. Aratul repetat pe aceeași proprietate bine delimitată duce la coborârea terenului în interior și la ridicarea marginilor sale. Pe care margini, înălțate ca niște maluri, se plantează arbuști, boscheți sau tufe.

Un astfel de teren favorizează lupta de apropiere și defensivă. Veți simți pe pielea voastră de ce soldații americani au alintat bocage-ul cu numele de „green hell"... Pentru că suprizele sunt mult mai dese în bocage, dese precum tufele de după care nu știi ce te așteaptă.

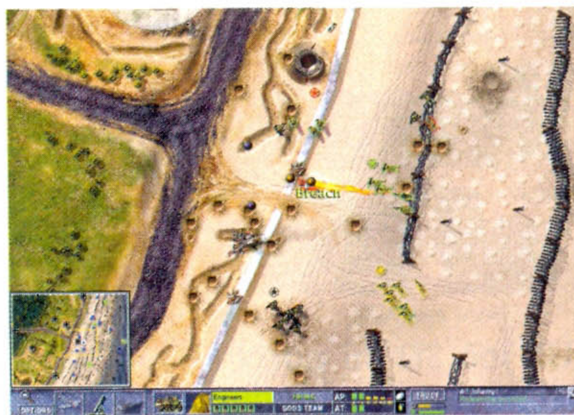
Iar aici dinamica jocului primește un ghiont viguros înainte, căci folosirea frecventă a comenzii de „move fast" este înlesnită până la automatism de prezența (protectoare?) a boschetilor care te ascund privirii dușmanului.

sprijin deja apărute în *CC4*, cel de artilerie și cel aerian, se adaugă un al treilea, care pune un capac greu eforturilor germane de apărare. Este vorba de sprijinul artileriei navale!! Bineînțeles, numai Aliații pot beneficia de acesta, cu rezultate care impresionează puternic prin forța devastării și efectul sonor.

Chiar dacă, întocmai după spusa unui comandant american, și în *CC5* debarcarea pe plaja Utah seamănă mai degrabă cu exercițiile din Anglia, fiind un adevărat galop de sănătate, este totuși cazul să vă domoliți avântul și să o lăsați ușor cu sprintul.

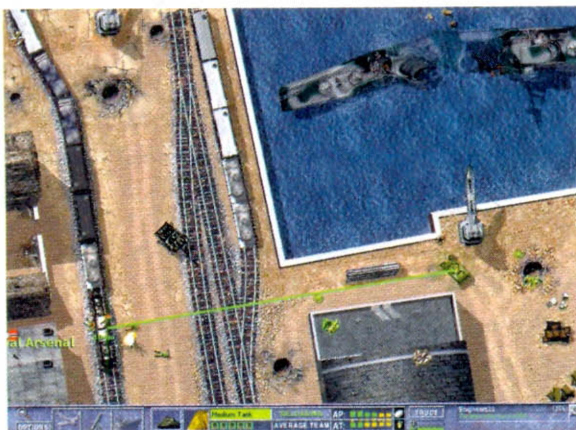
Pentru că mania benefică pentru realism a celor de la **Atomic Games** se manifestă în două noutăți.

Prima este sârma ghimpată de pe plajă, care, alături de câmpurile de mine și de obstacolele anticar, încetinesc mult trupele care își croiesc drum prin ea. Apoi, este de remarcat o îmbunătățire a modelării efectului exploziei minelor aruncate de mortier. Până la *CC4* inclusiv, o grupă care alerga suferea cam aceleași pierderi ca și o trupă ce se deplasa târâș, la explozia minelor de mortier. În *CC5*, însă, pierderile sunt sensibil mai mari dacă oamenii tăi aleargă în momentul exploziei. Va trebui să fiți mult mai atenți la comenzile de deplasare!



Debarcare pe Utah, un spectacol cu final hollywoodian.

Lasă-mă, generale, la mare!



Mai sunt nemți la Cherbourg?! ...

În *Close Combat Invasion Normandy*, aproape 60% din bătălii se dau în bocage. Unde, pe lângă dificultățile terenului, americanii au de înfruntat și numărul superior de inamici, într-un raport de aproximativ 3 la 1. Din fericire pentru Aliați, întocmai precum în istorie, inamicii sunt trupe alcătuite mai ales din rezerviști ce au depășit prima tinerețe, din soldați trecuți de partea germanilor pe Frontul de Est și din răcani, soldați neinstruiți. Iar dotarea cu muniție a acestora lasă de dorit, tot aidoma realității istorice. Totuși, dificultățile de teren și lipsa sprijinului de blindate vor complica suficient lucrurile pentru parașutiștii din diviziile aeropurtate 82 și 101, desantați/parașutați în interiorul Peninsulei Cotentin.

Să nu uităm însă că, în timpul desfășurării acestui desant, pe plaja Utah se producea Debarcarea. Iar lucrurile stau pe plajă exact invers decât în bocage. Adică, nemții sunt mult mai puțini, și tot insuficient instruiți și slab dotați cu armament. Pe când americanii sunt mulți, bine pregătiți și dotați, în plus bine sprijiniți de blindate. Și pentru că veni vorba de sprijin, la cele două tipuri de

Dacă *CC4* putea deveni uneori plictisitor prin monotonia peisajului alb de iarnă specific operațiunilor din Ardeni, iată că *Invasion Normandy* este mult mai variat și mai atractiv, la bocage și plajă adăugându-se orașe (unul chiar foarte aglomerat, Carentan), fortărețe, cazemate, dealuri și docurile și arsenalul naval din Cherbourg. Acesta din urmă va da fiori mai mult sau mai puțin plăcuți celor care își vor aminti de luptele din fabrica de tractoare din Stalingrad, în *CC3*...

În sunet de big band...

... vom încheia articolul nostru, întocmai precum este și noua coloană sonoră a secțiunii strategice a jocului. Pe lângă acest jazz puțin cam lejer aranjat, marea noutate audio constă în schimbarea în totalitate a mesajelor sonore ale trupelor. Acestea sunt mult mai puțin oficiale, nu mai dau impresia că ți se vorbește ca la raport, ci totul este natural, cuvintele sunt rupte din realitatea brutală a războiului. Apoi, au dispărut sunetele Firii (păsărele, câini și bufnițe) ce se auzeau în momentele de acalmie ale bătăliei, care au fost înlocuite cu zgomote de salve de artilerie navală, mitraliere antiaeriene care trag în depărtare – nu mai există relaxare, nu mai păsăresc ciripelele, ci sunetele bătăliei te urmăresc continuu.

Completa înnoire a materialului sonor din *Invasion Normandy* mai atenuează cumva din dezamăgirea moderată pe care am simțit-o văzând că și *CC5* este tot numai cu nemți și americani, precum versiunea anterioară. Vroiam și noi niște englezi, ceva francezi, mă rog, prospătură. Încă nu a fost să fie, dar sperăm că timpul nu este trecut. Până una – alta, ne declarăm mulțumiți de acest nou *Close Combat,* care ne-a întrecut așteptările prin creșterea în realism. Bineînțeles, mai sunt amănunte ce ar mai putea fi adăugate la joc pentru a-l îmbogăți sub acest aspect, dar când ne gândim la ele, ne apucă teama de o mult dorită versiune următoare. Pentru că, ce ar mai putea urma într-un *Close Combat 6*, să țâșnească din monitor vreun glonț către noi?

Ștefan a PIII

DATE TEHNICE

Gen:	Tactică în timp real
Producător:	Atomic Games Inc.
Distribuitor:	SSI
Ofertant:	???
Tel.: ????	Fax: ????
Sistem recomandat:	P 300 MHz, 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 96

Grafică:	**18/20**	**Feeling:**	**20/20**
Sunet:	**15/15**	**Multiplayer:**	**05/05**
Gameplay:	**28/30**	**Impresie:**	**10/10**

Hogs of War



Un joc 3D cu porci la care drumul spre caltaboş este presărat cu mine

Făcând o amplă comparaţie între *Worms* şi *Hogs of War*, îmi vine în minte marea înţelepciune populară, care stipulează: Porcul râmă, da' râma nu porc. Cu toate acestea, ambele vieţuitoare se pricep de minune să mânuiască arme convenţionale. Un foc de bazooka, un pumn bine plasat, un cuţit



Porci la paraşută.

între costiţe, o rachetă între şnitzele sunt doar câteva dintre delicatesele oferite de *Hogs of War*. **Infogrames** nu face cu acest joc decât să reanimeze un gen foarte gustat la momentul apariţiei sale şi mult după aceea. De fapt, istoria începe, din câte îmi aduc eu aminte, cu *Scorched Earth* (nu are nici o legătură cu *PG III: SE*). Cei mai în vârstă le pot povesti nepoţilor cum luau ei tănculeţu' de tun şi dădeau cu el în inamici, pe un peisaj 2D în 256 de culori, cu tot felul de apusuri şi răsărituri în fundal. De atunci, lucrurile au luat un avânt formidabil. 2D-ul a devenit 3D, iar tănculeţele au trecut printr-un proces de profundă metamorfoză, din anorganic în organic, de la tancuri la viermi şi mai apoi la porci.

Carne de tun, cu şoric

După multe şi nervoase partide în multiplayer (pe acelaşi computer, în stil *Worms*), pe parcursul cărora Dr. Pepper s-a dat pe brazdă şi s-a lăsat cu parizer şi caltaboş (făcut din autorul prezentului articol şi din colegul lui, Mitza), s-a decis în unanimitate că *Hogs of War* poate genera suficientă distracţie încât să te facă să uiţi necazurile vieţii cotidiene. Pe hărţi care mai de care mai dure, pline de mine dar şi de bunătăţi (arme, sănătate), războiul în multiplayer poate fi dus între maxim patru jucători (umani sau controlaţi de calculator). *Hogs of War* se vrea un TBS plin de umor. De fapt, de la numele porcilor la replicile pe care le dau în solemna clipă a morţii (care pot fi savurate doar de cunoscătorii limbii engleze şi care sună cam aşa: „May I expire, SIR?", „Just a scratch, SIR!", „I feel better now") totul e cuprins de o veselie cam ciudată. De pildă, facţiunile de râmători implicate în conflict poartă nume alături de care alde ETA şi IRA



Hmmm... pare-mi-se că aud vântul...

sunt fleacuri, pentru că în *Hogs of War* acţionează Tommy's Trotters, Garlic Grunts, Sushi-Swine, Uncle Hams Hogs, Saw-A-



Să ne trăiţi întru mulţi ani, şefu'!



Printre guiţături şi pârţuri ce dovedesc un efort porcin supranatural, o explozie, o împuşcătură, un dos de palmă bărbătesc, un miros puternic de şoric pârlit sau un „groh" plin de jale îşi fac loc.

Ce rezultă? Un carnagiu tragicomic, mai mult comic, pe care suflarea gameristică din redacţia noastră l-a îndrăgit încă din primele clipe. Ca urmare, adevărate partide de multiplayer s-au încins, orgoliile s-au înfierbântat, şi prin sita fină a luptătorului strateg s-au cernut cei mai abili „păstori" de Rambo-porci, care şi-au continuat duelurile, apelând uneori chiar şi la alianţe tactice.

Chiar dacă de la o vreme febra *Hogs Of War* a început să se stingă sub acţiunea unei pilule numită „treabă", gustul plăcut al luptelor dintre guiţătoare încă mai persistă în pliscurile noastre însetate, iar zbieretele aproape inumane sau râsetele sarcastice producţie autohtonă, care însoţeau aceste lupte, încă mai ţiuie în urechile multor colegi din redacţie. Şi tind să cred că imediat ce pastila amintită mai sus se va dizolva (bine-nţeles doar temporar), cu alte cuvinte, deîndată ce vom avea timp liber, ne vom întâlni pe câmpul de luptă, cu bazooka pe umăr, cu codiţa încovrigată, guiţând a moarte.

Pepper



Eterna mirare în fața morții

Krauts și Piggystroika. Fiecare din aceste războinice formațiuni ține de câte o națiune: englezi, francezi, japonezi, americani, germani și ruși.

Băieții (sau, mai bine zis, porcii), membri ai acestor formațiuni, au fost și ei botezați cu nume care mai de care mai... războinice: Jetski, Mule, Keanu, Jim-Bob, John-Boy etc.

Soldații care alcătuiesc echipele sunt împărțiți, în stilul *Commandos*, pe „meserii": sniper (sau lunetist; trage cu o armă de precizie și poartă ochelari), gunner (zis și „pușcașu'"; trage cu bazooka și poate fi dotat și cu mortier), orderly (grad inferior medicului), scout (o variantă inferioară a lunetistului) etc. După mai multe misiuni, la începutul cărora se poate configura echipa de lucru (se pot face promovări, se poate selecta pentru un porc „neutru" o anumită armă etc.), am ajuns la concluzia că mai mulți lunetiști fac viața mai ușoară, mai ales dacă sunt combinați cu gunneri și bombardieri.

Povestea râmarului

Lumea porcilor, Saustralasia, e în război. Jucătorul are misiunea de a o cuceri pentru una din cele șase națiuni. Misiunile se desfășoară în medii extrem de variate: tranșee înnoroite, munți înzăpeziți, câmpii mănoase, insule tropicale și muscele calme. În timpul alocat unei ture (90, 60 sau 45 de secunde), jucătorul trebuie să facă din ignat o realitate crudă. Porcușorul inamic are prostul obicei de a lovi cu multă precizie, însă după o perioadă de gândire cam lungă, timp în care se scarpină în vârf de căpșor și în zonele dorsalo-posterioare. La fiecare lovitură primită în plin, energia scade vertiginos, iar porcușorul afectat începe să șchiopăteze și să dea alte semne de slăbiciune. De pildă, fiecare săritură declanșează degajarea unor gaze gastrice (poate pentru propulsie?).



Overlordu', ultralisku' și... un fluture

Sunetele sunt în perfectă concordanță cu umorul jocului: icnituri, guițături, gemete, de zici că a venit Crăciunul. Unul din băieții albaștrii (Uncle Hams Hogs) are o profundă sonoritate de Elvis și dă numai replici de genul „A-ha" și „Hello, mamma!". În rest, Sushi-Swines vorbesc o engleză stricată că ți-i și imaginezi cu ochii mici, oblici și dinții cariați.



Judecând după timpul depus de redacție în încercarea de a frige primii porcii celorlalți, aș spune că *Hogs of War* e următorul *Worms: Armageddon*. Plin de umor, îndeajuns de plin de acțiune ca să te țină în fața calculatorului și cu un multiplayer în care distracția este garantată, *Hogs of War* este jocul perfect dacă vrei să îți pierzi timpul cu prietenii.

Îi reproșez doar prea puținele arme de care dispui în luptă, dar sper ca asta să se rezolve odată cu apariția lui *Hogs of War 2*.

Mitza

Atuul jocului este însă multiplayer-ul. Cine a jucat *Worms Armagedon* pur și simplu nu se va putea abține să pună măcar doi-trei prieteni la proțap și să-i condimenteze cu puțin praf de pușcă. Ore în șir ne-am trăznit unii altora mortiere și bazuci, am făcut echipe și ne-am distrat de minune. Versiunea de *Hogs of War* pe care am primit-o la redacție a avut unele probleme, care însă nu a reușit să ne strice cheful. Ce-i drept, din când în când se mai bloca când ne era lumea mai dragă, iar o apăsare de ESC te întoarce fără discuții în sistemul de operare. Nici bug-urile grafice nu au lipsit, ba chiar apăreau cam des. Cel mai tragic este că nu se poate salva, așa că, dacă se întâmplă să vezi la un moment dat, după secole de chin pentru a termina misiunea cu pricina, cum unul din porcii inamici apare căzând nefiresc de undeva din înaltul cerului la începutul turei și rămâne blocat undeva deasupra solului, nu îți rămâne decât să o iei de la capăt. Pentru asta îți trebuie uneori nervi de oțel, altfel dai cu *Hogs of War* de pământ și te-apuci de Solitaire. Totuși, după *Worms*, *Hogs of War* e o briză de aer proaspăt (1%, miros de cocină 99%) în lumea jocurilor. Nu ne rămâne decât să o inspirăm.

Mike



Scenă interzisă vegetarienilor

DATE TEHNICE

Gen:	TBS neconvențional
Producător:	Infogrames
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel.: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	PIII 500, 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da	**Multiplayer:** Da

NOTA LEVEL REVIEW 77

Grafică:	15/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	09/10



Sanity

Sănătatea mentală ne este amenințată fraților! E momentul să ne folosim talentele!

Sanity: Aiken's Artifact, un titlu pompos care poate ascunde multe surprize, în ciuda faptului că tocmai i-am efectuat și un preview, după ce văzusem destule (ziceam eu) din acest titlu. Un joc plin de acțiune în care producătorii ne dau ocazia să auzim secvențe de speech ca la carte.

Iar poveste?

Nu o să vă iau încă o dată cu povestea acestui joc, și nici n-o să încep să vă explic de ce ar fi bine să salvați lumea de „bed-gaijii" (englișism neaoș) care stau pe la colț și așteaptă să ne dea în cap cu pâinea de alaltăieri, că azi n-au prins pâine proaspătă. O să încerc să reiau de unde am rămas data trecută, și după ce l-am jucat mai mult decât versiunea demo, să vă spun (sau măcar să vă indic) cum stau treburile.

A piece of action

A rămas același Cain care trebuie să înfrunte de unul singur hoarde de răufăcători, aceeași muzică (soundtrack) compusă special pentru acest titlu de către, cine credeți, nimeni altul decât celebrul cântăreț de rap Ice-T. Păi, ce s-a gândit el: „Dacă băieții ăștia m-au pus să vorbesc în locul lui Cain, ia să le fac și un soundtrack k-lumea și să-mi fac și eu niște reclamă, nu?". Motivul este clar, chiar iese la suprafață după ce veți vedea cine este distribuitorul: **Fox-Interactive**, un gigant în industria filmului și entertainment-ului, iar cum nici Ice-T nu este străin deloc de lumea filmului...



Prăjitorie interactivă.



E degeaba, băieți, pentru că-s mai bazat ca voi.

Există nici mai mult nici mai puțin de 20 de misiuni, și toate conțin nivele frumos colorate, în care veți avea posibilitatea de a urmări (ca la film) bărbatul al cărui prenume este Acțiune, bine-nțeles că totul într-o viziune cât se poate de izometrică. Și, ca să spun adevărul, misiunile trec de la niște pasaje de o finețe extraordinară (citești gândurile adversarilor, te strecori pe lângă inamici) la „imbecilități" de platformă (trebuie să treci prin niște raze laser intermitente – să vezi aici load/save cu caru'!).

Una din marile probleme la *Sanity* este tranziția camerei. Simpla mutare a personajului într-o arie definită poate duce la ratarea misiunii sau chiar la pierderea vieții lui Cain, deoarece există o mulțime de inamici care



După atâtea vârtejuri am amețit.

pot apărea din neant (respawn-ul se face când ți-e lumea mai dragă și ai rămas fără „sanity", o altă denumire a conceptului de mana, dar definită pompos de către producători) și multe pericole pe care mediul acțiunii le prezintă (gaze toxice, explozii etc). După cum am spus, totul este din cauza camerei, care nu reușește să țină pasul cu acțiunea. Este adevărat că există tastele A și D cu ajutorul cărora camera poate fi rotită pentru o mai bună vedere, dar, când sunteți înconjurați de o mică armată de monștri, nu cred că aceste două taste vor fi pe lista priorităților voastre.

Totuși, ar fi o răutate din partea mea să nu spun că *Sanity* folosește o tehnologie LithTech și, după cum îi știți pe cei de la **Monolith**, ne-au garantat și de această dată o întreagă simfonie de culori pe care o putem privi în timpul luptelor în care talentele psionice se vor manifesta, rezultând un măcel „ca la mama acasă". Toate aceste talente psionice le veți găsi sub forma unor cărți de tarot care vă vor explica costul, efectul și raza de acțiune a fiecărei vrăji. Scurtăturile pentru a accesa anumite vrăji pot fi personalizate după dorință, ceea ce face ca interfața jocului să marcheze niște puncte în plus la acest capitol.

Abel, Adjani Namdu, Elijah Krebspawn, Priscilla Divine și la final Golgotham (big-BOSS) sunt câțiva din monștrii de nivel (boss monsters) care vă vor aștepta la o partidă de „care pe care", lucru ce-mi demonstrează că *Sanity* are niște influențe enorme din jocurile de platformă. Deși e bine să mergeți cu pușca încărcată, totuși, vă sfătuiesc să cruțați NPC-urile (non player charactérs) deoarece acestea vă pot oferi informații prețioase sau, mai mult, anumite obiecte fără de care nu puteți termina un nivel. Și acum



Fața în față cu BIG LADY.



























un „tips&tricks" pentru voi. Încercați să ajungeți la nivelul zero de „sanity" al agentului Cain și veți vedea cum se comportă eroul nostru, parcă e alt om!


Aripi de înger, sau... ceva acolo!

Multi-bani (că -player nu prea)

În schimb, partea de multiplayer a rămas de bază, în cadrul căreia cei avizi de „kill vecinu' de la 14" se vor bucura enorm. Se poate porni cu o bază de talente psionice, urmând să găsești, prin imensele nivele puse la dispoziție de producători, și alte vrăji care să te ajute să devii învingător. De asemenea, partenerii de multi pot porni la anevoiosul drum fără nici un talent iar, în funcție de cât de rapid vor culege instrumentele necesare „kilărelii" vor purcede la câștigarea subtilă a sesiunii de comunicări peer-to-peer. Dar, pentru că totdeauna există un mare DAR, ca să fii „bazat" în MP (se citește multiplayer), va trebui să-ți cumperi un set de talente noi și „să-ți dai talente în fața lu' acela de la 14". Și de unde cumperi aceste pachete? Răspunsul este același: de pe serverul EBWorld.com (Electronic Boutique) prieten cu **Fox-Interactive**. „Văd o conspirațiune acilea și cred că buticu' ăsta are și turcisme de vânzare" – spuse orbul!


Kabooom...

După cum am anunțat în preview, a venit toamna, iar *Sanity* nu s-a lăsat așteptat, ca alte titluri pe care încă le mai așteptăm și le vom aștepta (vezi *Fallout 3, Warcraft 3*). Părerea mea este că mai bine îl mai luau încă o dată la puricat și poate ar fi ieșit ceva mai bine.

K'shu nesănătosu'

DATE TEHNICE

Gen:	Action / adventure
Producător:	Monolith Productions
Distribuitor:	Fox Interactive
Sistem recomandat:	PII 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 67

Grafică:	16/20	Feeling:	11/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	17/30	Impresie:	06/10

Odyssey

O călătorie fantastică

Genul adventure definește clar **Cryo**, mai mult de 10 titluri de acest gen purtând semnătura firmei franceze. Pe lângă asta, jocurile produse de **Cryo** s-au evidențiat întotdeauna prin subiectul abordat, francezii având se pare o înclinație spre titlurile educative și istorice. Chiar dacă nu au fost cele mai originale, jocurile firmei au surprins întotdeauna prin acuratețea cu care au recreat subiectul abordat și ar fi de amintit aici jocuri ca *Versailles, Atlantis, Aztec* sau *China* (și de ce nu, *Ring*, transpunerea într-un joc a operei lui Wagner, Cântecul Nibelungilor).

Odyssey: The Search For Ulysses este inclus în seria *Legend* alături de *The Time Machine, Casanova* și *The Tales of Chivalry* și se bazează pe Odiseea lui Homer. Ulise este una dintre cele mai fascinante figuri ale mitologiei grecești. Trimis în Asia Minor să cucerească Troia, Ulise iese învingător în luptă și dispare în mod misterios. Jocul începe la câțiva ani după luptele din Troia, ani în care Penelopa, soția lui Ulise, nu a mai primit nici o veste de la soțul ei. Îngrijorată, îl roagă pe Heritias, prietenul din copilărie al acestuia, să plece în căutarea lui Ulise. Odiseea lui Homer se referă la drumul parcurs de Ulise dar într-un mod destul de vag, iar cum Heritias va urma același drum ca și Ulise, producătorii au avut o mare libertate de acțiune în a recrea drumul lui Ulise așa cum a apărut el în viziunea lor. Heritias nu va fi astfel un simplu călător pe urmele prietenului său, el își va crea propria sa poveste, propria sa odisee.





Atmosfera jocului este una în care un amator de mitologie antică se va pierde cu ușurință... și cu bucurie. Pe parcursul jocului apar mici detalii care ar trebui să fie foarte gustate de cei ce se încadrează în categoria de mai sus. Să vă dau un exemplu: am ajuns la un moment dat să mă plimb printre ruinele vechii cetăți a Troiei; peisaje dezolante, ruine ce mai purtau încă urmele bătăliei și, atenție, aruncat într-un colț, lângă o băltoacă, am găsit capul celebrului cal troian. Lipsit de măreție, doar o umbră a ceea ce a fost și a însemnat odată, calul troian, care a pecetluit căderea Troiei, zăcea uitat și lipsit de importanță. Și dacă acest lucru nu ne arată că cei de la **Cryo** au tratat cu seriozitate jocul, atunci măcar știu cum să îmbine cu succes istoria și ficțiunea.

Grafică călare pe Gameplay (cacofonie intenționată?)

Să trecem însă la jocul efectiv. Primul lucru care definește un quest de la **Cryo** este engine-ul grafic. Denumit la început SCOL, engine-ul lor grafic a fost modificat de-a lungul timpului, dar a rămas în principiu același. Dacă ați mai jucat quest-uri, probabil ați observat că nimeni altcineva nu mai folosește un astfel de engine. În primul rând pentru că este proprietatea **Cryo**, în al doilea rând pentru că, și asta este părerea mea, nu este un engine potrivit pentru un quest. Deși au fost multe titluri de la **Cryo** care au folosit cu succes acest engine grafic, calitatea graficii (și cu asta mă refer la claritatea cu care distingi elementele din peisaj) lasă de dorit. Asta s-a văzut și la *Time Machine* și se vede și la *Odyssey*. De aici vine și problema gameplay-ului care, sincer vorbind, cam lasă de dorit. Deși quest-ul este frumos, cu unele puzzle-uri cu adevărat interesante, interacțiunea cu peisajul este greoaie și chiar stresantă în unele momente. Greutatea cu care distingi obiectele implică o căutare minuțioasă a împrejurimilor, ceea ce duce la o lungire artificială a orelor de joc și, indirect, la o bătaie de cap inutilă.

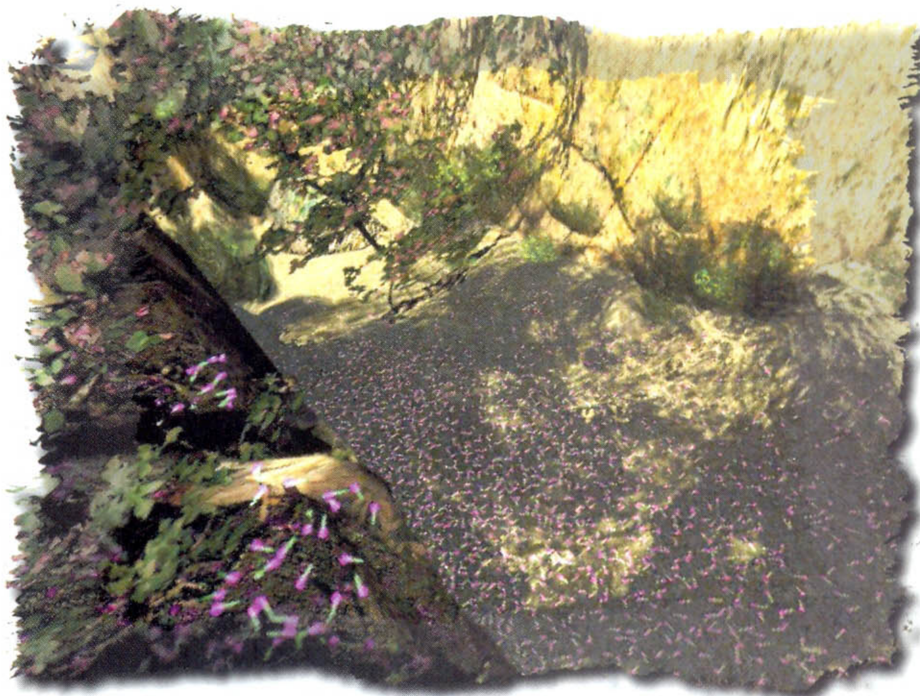
Alte probleme implică tot engine-ul grafic. „Harta" pe care este construită fiecare locație intră uneori în conflict cu peisajele pre-renderate. Adică cum? Adică te poți bloca într-un zid,



poți să te împotmolești în pământ și alte chestii de genul acesta, ceea ce îmi spune că level designerul nu prea s-a înțeles cu domnul „collision man", de unde avem numai noi de suferit!

Lăsând la o parte aceste probleme, e demn de menționat faptul că peisajele sunt foarte bine realizate, dovedind bun gust și o bună documentare. Dar și aici intervine o problemă. Jocul suportă o rezoluție de până la 1024x768, dar sub 800x600 jocul nu poate





fi jucat, distingerea obiectelor din peisaj devenind aproape imposibilă.

Quest

Jocul este liniar, dar există unele situații în care îți este permis să alegi. Asta se întâmplă de obicei când un NPC îți propune ceva, iar tu poți ori să accepți ori să refuzi. „Poți să alegi" este un pic cam mult spus, pentru că reacția interlocutorului va atinge una dintre cele două extreme. Ori îți vei continua călătoria, ori vei muri, scurt și la obiect. După ce vei vedea că situația se repetă destul de des în joc, vei începe, normal, să salvezi înainte de fiecare dialog, ceea ce devine în cele din urmă foarte obositor.

Puzzle-urile sunt dificile doar prin greutatea cu care găsești obiectele necesare, dar trecând cu vederea acest aspect, majoritatea sunt frumos construite în jurul mitologiei Greciei antice. Ah, am observat un puzzle tare ciudat la jocul ăsta, practic este primul joc de până acum în care trebuie să te droghezi ca să mergi mai departe... ciudat (nu că aș critica jocul pentru asta, puzzle-ul respectiv fiind, într-un mod ciudat, unul dintre cele mai reușite ale jocului).

În rest... stai să mă uit pe cutie... așa, acolo scrie „stunning action and adventure"... action? Asta înseamnă că: de-a lungul jocului, pe lângă puzzle-urile de rigoare, vei avea șansa de a-ți etala și mușchii (adică sabia) împotriva câtorva zeități, semi-zeități, sferto-zeități, blah, blah. Problema e că un adventure de acest gen cu greu poate asimila și o bucată de action, pe când un joc axat în principal pe action poate avea cu ușurință și niște elemente de adventure. În primul rând: interfața unui adventure cu greu poate fi aplicată și unui action, așa că, dacă nu este bine gândită, această combinație adventure-action se poate transforma cu ușurință într-un fiasco. Aceeași problemă este întâlnită și la *Odyssey*, unde, atenție, nici măcar pentru stilul de bază al jocului interfața nu este nemaipomenită. Așa că ...

The Longest Odyssey

Odyssey rămâne un quest destul de șters, cu multe scăpări în privința gameplay-ului și a interfeței și al cărui singur punct remarcabil este muzica.

Îl recomand celor care sunt interesați de atmosfera Greciei antice, și nimic mai mult!





Specialiștii în domeniul quest-urilor ar putea arunca un ochi pe el, măcar așa, de curiozitate să vadă că, totuși, **Cryo** nu se lasă.

Mitza

DATE TEHNICE

Gen:	Adventure
Producător:	Cryo Interactive
Distribuitor:	Cryo Interactive
Sistem recomandat:	PII 233 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 72

Grafică:	16/20	Feeling:	12/20
Sunet:	14/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	21/30	Impresie:	05/10

Zeus: Master of Olympus

Drumul către Olimp este pavat de către Impressions.

Nici nu am reuşit să termin bine noile campanii aduse de către expansion pack-ul *Cleopatra* pentru *Pharaoh*, că **Impressions** m-a determinat să-mi mut cartierul general de la poalele piramidelor până în umbra Muntelui Olimp. De acolo, sub ameninţarea fulgerelor Zeului zeilor, am fost nevoit să duc la capăt misiuni dintre cele mai ciudate şi, pe deasupra, să mai şi ajut poporul preferat al acestuia, grecii. Să se dezvolte, să înflorească şi să ajungă diamantul economic şi cultural care a arătat atât de bine în coroana romană. După romani şi egipteni, acum o a treia mare civilizaţie antică se află sub sceptrul sau oblăduirea noastră. Mă rog nu chiar numai a noastră căci zeii greci sunt mult mai energici decât cei romani sau egipteni (or fi descoperit cafeaua între timp).

Haine de sărbătoare

Întotdeauna când îmi pica în mână câte o continuare sau un joc al aceleiaşi licenţe am avut tăria de caracter să nu mă aştept la foarte multe, tocmai în ideea că producătorii doar preiau jocul original, mai umblă un pic la grafică, mai schimbă nişte decoruri, ceva noutăţi la intrigă, personaje, trupe şi gata avem un joc cu totul şi cu totul nou. Cel mai elocvent exemplu pe care vi-l pot da este trecerea de la *Caesar* la *Pharaoh*, petrecută chiar în cadrul licenţei de city-builder-e ale **Impressions**, trecere în care elementele noi au fost doar construcţia monumentelor şi comportamentul „irascibil" al Nilului.

Zeus, însă, schimbă total conceptul de



Ares, zeul Războiului, scoţându-şi căţelul la aer.



Vă las pe voi să-l descoperiţi pe ciobănaşul lui Grigorescu.

joc: nu numai la nivel micro, cât şi la nivel macro. Background-ul mitologic al grecilor este mult mai bogat, mai bine cunoscut (vezi Legendele Olimpului), ba mai mult, a şi influenţat foarte mult religia din imperiile învecinate, în speţă cea romană. Pe lângă acestea, Grecia lui Homer şi Herodot a fost o mare putere economică şi comercială, iar coloniile ei împânzeau toată Europa de SE, Africa de Nord şi Asia Mică. Iar aceste elemente sunt vizibile şi joacă un rol hotărâtor în dezvoltarea oraşelor din *Zeus*.

Interfaţa a suferit şi ea câteva schimbări majore. Butoanele de construcţii nu mai sunt aşezate pe tile bare, ci lângă acestea, în timp ce pe tile bar vor apărea acum diverse informaţii (importante, zic eu) despre evoluţia oraşului în acel domeniu (cel selectat, cel din grupa din care face parte clădirea pe care doreşti să o construieşti). În cazul în care aceste informaţii succinte nu îţi sunt suficiente, poţi vedea informaţii mai detaliate (acelea pe care ţi le dădeau consilierii din jocurile anterioare, consilieri ce aici nu mai există) prin examinarea domeniului respectiv.

La nivel de design, schimbările aşteptate, trecerea de la decorul egiptean/roman la cel grecesc cu toate elementele sale specifice, folosirea unui font ce aminteşte de scrierea grecească veche, şi aşa mai departe. Câteva schimbări notabile vreau totuşi să amintesc, şi anume mariajul dintre pompier şi arhitect care a dat naştere intendentului (care se ocupă acum atât de structură cât şi de PSI) şi construcţia stadioanelor. Orice oraş grecesc va putea avea doar un singur stadion, iar amplasarea acestuia este foarte importantă.



Arhitectul

De altfel amplasamentul oricărei clădiri va trebui gândit foarte bine. Principalul motiv pentru care trebuie să fim atenţi ce, cum şi unde construim este faptul că de-a lungul unei campanii noi vom conduce acelaşi oraş. Episoadele campaniei sunt de fapt diverse stadii de dezvoltare ale acelui oraş sau anumite evenimente importante. Dar lucrul ce trebuie ţinut minte neapărat este faptul că oraşul se păstrează şi se transmite, aşa cum l-ai construit, de la un episod la celălalt. Ţelurile episoadelor sunt extrem de diverse, cel puţin faţă de cele din *Caesar* şi *Pharaoh*, am scăpat de eternele prosperitate, cultură etc. În schimb, aceste ţeluri pot varia atât în număr de la 2 până la 6-7, cât şi în tipul lor, de la atingerea unui anumit număr de locuitori sau strângerea unei anumit cantităţi dintr-un material, până la uciderea unui monstru, recuperarea unor artefacte, cucerirea sau ajutarea unui alt oraş (elemente ce aduc aminte mai degrabă de un RPG decât de un city builder).

Zeus ne oferă două tipuri de clădiri rezidenţiale: casele comune în care locuieşte forţa muncitoare a oraşului şi ale cărei cerinţe de viaţă sunt foarte uşor de îndeplinit şi case de elită în care locuiesc nobilii şi ale căror pretenţii sunt extrem de mari (inclusiv accesul la un stadion, care, după cum ştim, este numai unul în tot oraşul). Căile de acces trebuie gândite şi ele din timp, deoarece plaza-urile pe care le aşezam noi în *Pharaoh* şi *Caesar* au dispărut, lăsând loc bulevardelor şi aleilor care ocupă mult mai mult spaţiu. *Zeus* ne obligă într-un fel să gândim în viitor, chiar dacă nu poţi construi anumite lucruri imediat, eşti nevoit să planifici amplasamentele astfel încât să ai spaţiul necesar şi locaţia



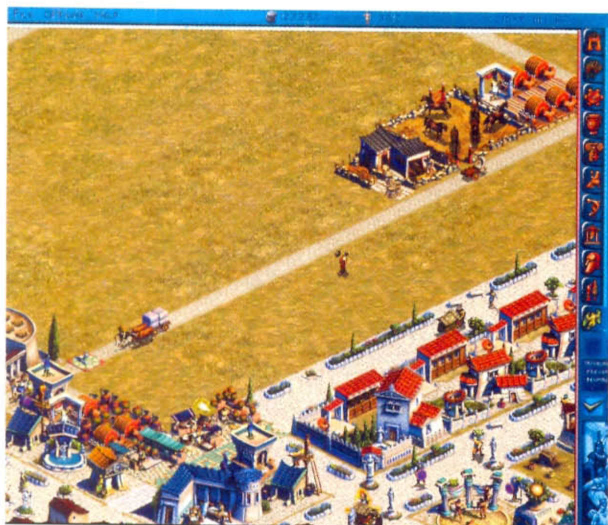
Hei-rup! Hei-rup! Să muncim cu spor, pentru-al ţării viitor.



participanţii la Jocurile Olimpice îşi fac intrarea.

potrivită pentru acele clădiri atunci când vor deveni disponibile.

Un subiect delicat, legat de altfel de căile de acces, a fost întotdeauna distribuția de resurse și forță de muncă. Atât *Caesar* cât și *Pharaoh* sufereau cumplit la acest capitol cu toate că ultimul dintre acestea părea să fi rezolvat problema cu ajutorul roadblock-urilor. *Zeus* aduce noi îmbunătățiri, deși departe încă de a fi perfect. În primul rând, orice clădire are acces la forța de muncă indiferent unde este construită, salvându-ne astfel de coșmarul construirii unor cămine infecte în mijlocul zonelor industriale sau pe lângă mine. Toate punctele de distribuție au o anumită rază ceea ce îi va împiedica de acum încolo pe comercianți să traverseze tot orașul pentru aduce anumite bunuri din



singurul depozit care le deține (această regulă nu se aplică în cazul construirii templelor). De aceea în apropierea lor trebuie să existe tot timpul un depozit cu tot ceea ce le trebuie. Din fericire depozitele sunt mai bine implementate, astfel încât poți controla exact ce materiale și în ce cantități să dețină.

Zeii și eroii

Grecii au fost puternic influențați de-a lungul istoriei lor de credința în zei și eroi. Nimic nu se petrecea în viața lor fără ca unul dintre zei să nu aibă ceva de-a face cu respectivul eveniment. Iar un joc ca Zeus nu ar fi putut fi altfel decât implicând masiv zeii în viața locală. Fiecare oraș construit va avea un zeu patron, un număr de zei amicali și un număr de zei adverși (care și cum depinde doar de afinitățile și adversitățile dintre ei, ca și de evenimentele speciale care au loc în joc). Zei, eroi și monștri mitologici se vor plimba și înfrunta pe străzile orașului tău... E bine de ținut minte că nici o armată din lume nu va putea face față invaziei unui zeu sau monstru. Tot nemuritorii se vor „elimina" între ei. Dacă adversarii își vor face de cap oricum prin oraș, zeii și eroii aliați își vor oferi serviciile numai după ce le-ai construit un templu (zeii) sau o casă (eroii, la aceasta adăugându-se niște cerințe materiale). Serviciile eroilor sunt simple, de obicei constând în eliminarea unui monstru ce amenință orașul propriu sau unul aliat. În schimb, zeii oferă o gamă mult mai variată de servicii și favoruri de la protejarea orașului de invazii inamice (armate umane) sau îndepărtarea unui zeu advers, până la umplerea depozitelor cu materiale, înfrumusețarea orașului sau mărirea vitezei de mișcare a distribuitorilor. Afrodita (zeița frumuseții) de exemplu va face orașul tău atât de frumos încât nimeni nu va mai dori să plece, Apollo va proteja orașul de boli și epidemii, pe lângă faptul că-ți oferă accesul la Oracol (care îți poate da informații importante despre viitor), iar șirul exemplelor poate continua. Cum un oraș nu poate suporta mai mult de patru temple este foarte important care dintre zeii amicali ți-i alegi ca protectori, fiindcă o alegere proastă te-ar putea costa scump în viitor.

Din *Pharaoh* eram obișnuiți să construim monumente cât mai departe de oraș. În *Zeus* dimpotrivă, templele vor trebui construite în oraș, deoarece, asemeni celorlalte clădiri, zeii vor apărea în preajma lor și se vor plimba prin oraș împărțindu-și harul în dreapta și în stânga. Templul Atenei, de exemplu, e bine să fie construit aproape de zona industrială, deoarece meșteșugarii vor putea beneficia din plin de binecuvântările ei.

ASE (Relații Internaționale)

Nici un alt imperiu antic nu s-a bazat atât de mult pe comerț și explorare precum grecii. Iar **Impressions** a introdus acest element atât de bine încât la un moment dat efectiv mă pierdusem, nu mai știam ce, cum și când se cumpără, de la cine, cui, șamd. Fiecare oraș cu care faci comerț își va avea propriul depozit/doc în oraș, care va ști să-și procure singur materialele de export și să manevreze importurile. Comerțul este un element vital în *Zeus*, nu numai pentru obține-



Cred că Apollodor nu ar fi prea mândru de asemenea poduri.



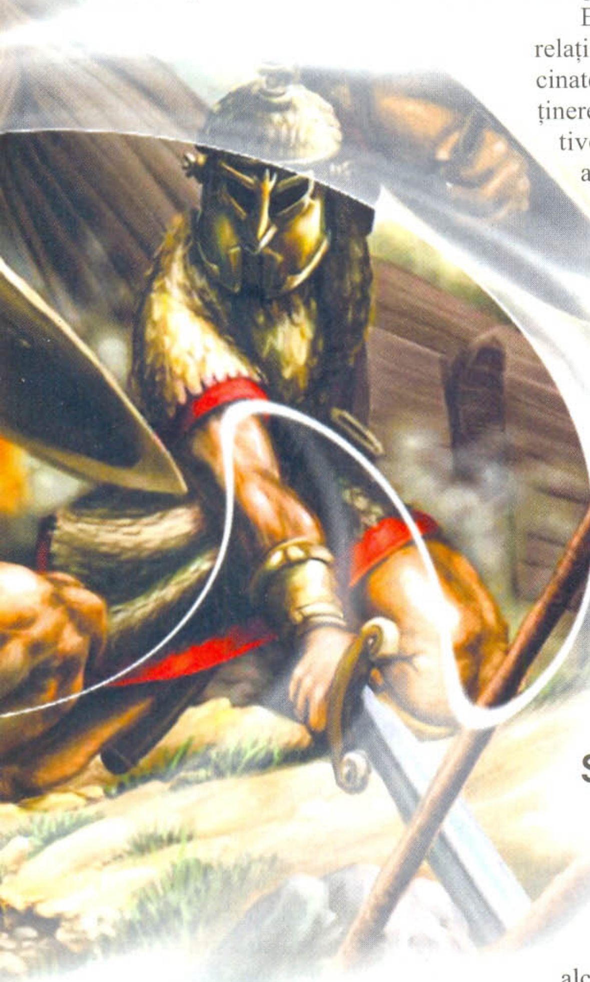


Miorița noastră nu este atât de blândă și nevinovată pe cât credeam. Prezint jurilui Proba nr. 1, o fotografie făcută de-un amator.

rea materialelor necesare sau pentru drahme, de multe ori deschiderea unui anumit număr de drumuri comerciale poate deveni subiect de scenariu sau chiar unicul mod prin care poți îndeplini cererile unui erou. Comerțul nu mai este însă unicul mod prin care poți interacționa cu orașele din împrejurimi. Orașele vasal, în afară de comerțul desfășurat în mod normal, vor plăti tribut,



Ia și tu, dă și mie...



în timp ce orașele aliate pot apărea din când în când cu mici cadouri (uneori vitale). Orașele adverse îți vor trimite eventual niște săbii și scuturi, ce echipează soldații lor, bineînțeles.

Parcă v-am spus la început că pe tot parcursul unei campanii vei construi un singur oraș. Am omis să vă spun că uneori vei fi chemat să fondezi câte o nouă colonie undeva la capătul pământului, colonie care, dacă va prospera, îți va plăti tribut greu. Revenind la interacțiunea dintre orașe, în funcție de cât de bine ești văzut de liderul lor, poți cere (așa cum fac și ele de multe ori) materiale de care duci lipsă, ajutor militar (fie pentru apărare, fie pentru atac). Din păcate, de cele mai multe ori, deși se vor achita de sarcină, aceste cereri au efect negativ asupra relațiilor dintre tine și orașele respective. De ce am spus atac? Fiindcă așa cum un rival îți poate face zile negre, și tu poți să trimiți armate să-i atace orașul sau numai să îl prade. Dacă expediția a fost reușită, acel oraș devine vasal și își va lua în serios sarcina de a plăti tribut.

Este deosebit de important să păstrezi relații bune cu orașele și provinciile învecinate. Acest deziderat se obține prin menținerea unui comerț activ, ajutarea respectivelor orașe (fie cu materiale, fie cu armată), mici cadouri (fiindcă și tu poți face acum cadouri).

Ajutorul acordat la timp unui oraș aliat îți va crește reputația și față de celelalte orașe.

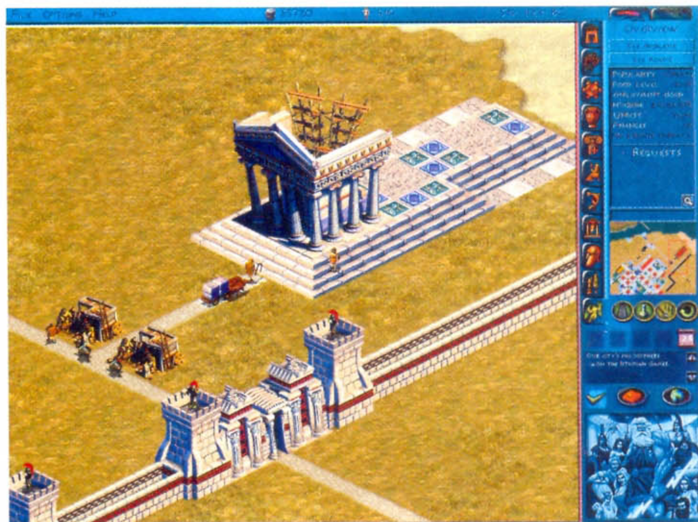
Jocurile Olimpice își au originea, după cum toată lumea știe prea bine, în Grecia Antică. De aceea și sunt prezente în *Zeus*, ba mai mult sunt poate cea mai eficientă metodă de a-ți construi o reputație favorabilă. Câștigarea Jocurilor Olimpice, urmate imediat de găzduirea lor dacă ai un stadion funcționabil (iară stadionul ăla, bătu-l-ar vina) vor lăsa o impresie adâncă asupra liderilor celorlalte orașe.

Sabia lui Damocles

Armatele... Eh... Aici lucrurile sunt un pic mai complexe. Armata este populară și are câteva compartimente bine stabilite. În primul rând nu există forturi, regimentele sunt alcătuite din locuitorii orașelor, prin recrutare sau voluntariat. Din acest motiv, numărul de locuitori din oraș este decisiv în formarea și alcătuirea armatei.

Primul compartiment al armatei este alcătuit din voluntari, sunt cei mai slabi dar au range attack și nu vor ieși niciodată din oraș. Aceștia sunt recrutați din rezidenți normali.

Al doilea compartiment este alcătuit din trupele regulate (falăngi și călăreți), soldați bine antrenați, și care pot fi trimiși în expediții externe. Sunt recrutați din casele de elită, din rândul nobilimii. Iar ultimul



Afrodita își construiește o nouă vilă.

compartiment este alcătuit de trupele speciale care includ: zeii, eroii sau diverse unități de nemuritori. Aceștia la rândul lor pot fi trimiși în expediții externe (câteodată), dar apar numai în condiții speciale descrise mai sus în cadrul articolului.

O să cad iar în păcatul laudei, dar n-am ce face... *Zeus* este într-adevăr un joc ce merită să intre în colecția oricărui jucător.



Măcel!... Frescă realizată în 495 Î.H. de către Atena.

Mult umor, un gameplay complex și atractiv și câteva povestioare mitologice pe fundal se vor asigura că acest joc va intra în grațiile noastre rapid și că va rămâne acolo mult timp de acum încolo.

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	City Builder
Producător:	Impressions Games
Distribuitor:	Sierra/Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel.: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	P 200 MHz, 32 MB RAM
Accelerare 3D:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 91

Grafică:	17/20	Feeling:	19/20
Sunet:	13/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	29/30	Impresie:	09/10

Asterix și Obelix – The Gallic Wars



Ne scrie domnul Guță Valentino din Buburezii de Vale: „Este adevarat că?..."

Noi îi răspundem: Da! Este perfect adevărat că romanii au încercat să cucerească Galiția, dar din păcate nu am reușit să aflăm cum s-a terminat toată povestea, pentru că specialistul nostru a adormit în timpul ultimelor episoade din *Asterix și Obelix.*



Plini de înțelegere pentru problema dumneavoastră și morți de curiozitate am purces în a afla deznodământul acestei sângeroase pagini de istorie.

Am organizat astfel o preselecție pentru a găsi candidatul ideal, cel care ne-ar putea lămuri și pe noi. A fost greu, a trebuit să respingem o mare de bunicuțe care credeau că era vorba de ultimele episoade din *Esmeralda* și niște călugărițe de la o mănăstire moldovenească ce au tăbărât peste noi protestând împotriva serialului „Știrile de seară", difuzat pe cam toate canalele și considerat de-a dreptul demonic de preafericitele măicuțe. În sfârșit, după lungi căutări și intense audiții am găsit candidatul ideal. Numele lui este Galițiu Costică, electrician la firma Becuri și Iluminări Stradale din mult prea frumosul oraș transilvan, Ieși.



Domnul Costică Galițiu a fost amabil și a acceptat să vă scrie următoarele rânduri:

„Domnule Valentino Guță, mă bucură interesul dumneavoastră pentru acest subiect și sunt profund atins de sensibilitatea afișată față de poporul galic, eu moștenind pe linie genetică anumite gene de la strămoșii mei. Căutând prin vasta mea colecție, am dat întâmplător peste niște scrisori adresate stră-stră-stră-stră-stră-bunicului meu Gheorghe Galițianu și semnate într-un mod cu totul anonim de un anume Bruno Bonell. Iată un pasaj:



«Dragă Galițianule Ghe.

Îți scriu de pe câmpul de luptă despre starea războiului galo-romanic. E groasă! Romanii ne atacă în valuri și mai ales la lăsatul nopții când ne prind în micuțul nostru birt de la marginea satului cu un picior în camera Gizelei și cu o halbă de bere în mână. Ne regrupăm însă mai întotdeauna rapid, umplem castroanele cu supă și untdelemn de la Bunicu' și ripostăm sălbatec până îi punem pe fugă. Și așa toată noaptea umplem cratiți, castroane și butoaie goale și așteptăm următorul atac. Problema vine însă de abia spre dimineață când efectul secundar al băuturii cunoscut sub numele de „le grose mahmur" ne lovește mișelește. Dar nu avea grijă, avem doi voinici printre noi care fac treaba la fel de bine ca noi toți la un loc. Pe unu îl cheamă Asterix și e un pic debil (poartă tot timpul un castron cu niște aripioare în cap) și unu' gras, de îi zicem Obe(z)lix (un băiat cam tălâmb... da cred că îl știi, e ăla de a furat izmenele soacră-tii și acuma umblă în ele), dar care de altfel sunt băieți foarte buni și dacă îi întărâtăm și le dăm drumul asupra dușmanilor, varză îi fac. Situația este deci și până la urmă total roză. Câștigăm din ce în ce mai multe teritorii, ne trotilăm în fiecare seară și tot ce trebuie să facem este să umplem castroane și să îi hrănim pe băieții ăia doi... viața e bună, îți spun eu.

Au început până și romanii să ne invidieze așa că mai găsim în câte o dimineață un legionar sau o legiune întreagă cu ochii roșii și gâtul uscat cerând umili o halbă. Le dăm, că doar avem!

Noroc bun și vezi ce faci. Am auzit că s-au descoperit niște teritorii noi pe undeva peste ocean unde cică curge numai miere și lapte, poate vrei să îți încerci norocul. Adieu!»

Deci, vedeți dragă domnule Guță că se poate! ... și puteam și eu să fiu acuma peste ocean, vânzând hot dogi dacă nu era prostul ăla de stră-stră-stră-stră-stră-bunică-meu care a preferat să fugă după fuste pe eternele și fascinantele noastre meleaguri.

Succes și nu disperați!"

Vive la France!!!

atziM

Gen: platformă (petrolieră)
Producător, distribuitor și toate alea: Infogrames
Ofertant:
Monosit Comimpex
tel: 01-330.23.75
Best Distribution
tel: 01-345.55.05

Battleship Thunder Surface



Lăsând la o parte titlul pompos al jocului țin să vă anunț că nu este vorba nici pe departe de un simulator de nave, oricât de tentați ați fi să credeți asta. Și atunci, despre ce e vorba?

Păi, jocul se împarte în două bucăți, ca să zic așa, Classic și Arcade.

Partea de Classic, și asta m-a cam surprins, este un joc de vaporașe, cum obișnuiam să jucăm noi pe hârtie când eram mai mici, atins acuma de febra 3D-ului, cu ceva sunete de pescăruși matoli în fundal, dar în rest nimic special ... plus că, și asta chiar nu înțeleg, cerințele de sistem sunt enorme, adică mi se mișca mie încet pe un AMD K7 600, cu GeForceDDR ?!!!

Jocul în modul Arcade e ca o plimbare pe Dunăre la bordul yacht-ului ... burdușit cu armele aferente, desigur. Din clipa în care scopul vieții tale ca marinar devine acela de a strânge cubulețe frumos colorate dar tragic naufragiate, simți că e momentul să îți iei colacul și să sari peste bord. Eventuale surprize și chiote de bucurie te vor surprinde probabil doar în momentul în care descoperi că ai arme nu numai la proră.

Gata, mă duc să mă joc cu balenele...

Titan Ice

Gen: simulator de balene
Producător: Hasbro Interactive
Distribuitor: Hasbro
Ofertant: Monosit Comimpex
tel. 01-330.23.75 **fax.** 01-330.63.51
Sistem recomandat: PII, 350sMHz, 128 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Pacman

Motto: „Bă, ăsta a fost joc revoluționar la viața lui"

Claude

O fi fost frățioare, nu zic nu, și tocmai din acest motiv parcă nu am chef să îl iau la bășcălie, dar în vremurile noastre, nu prea îmi vine să dau din patru taste și din când în când să-mi mai dezmorțesc degetele și cu cea de-a cincea. Pentru că aici se limitează acțiunea din „revoluționarul" nostru *Pacman*, bila cu tăietură care s-a umflat și a ajuns la un aspectuos 3D. Ba chiar a suferit unele intervenții estetice astfel încât pe fața sa poate fi distins un zâmbet mai suav decât rânjetul cu care bătrânul 2D antic ne obișnuise. Mai 3D decât eroul nostru sferic sunt locațiile în care se desfășoară acțiunea. Care acțiune, trebuie precizat, se împarte în quest sau maze, și aici fiecare înțelege cam ce vrea, și rămâne cu înțelesul, că restul e cam la fel. Adică pac-pac și ursul cade! (pentru cei cu arme mai ușoare, pac și-o rață!) Sau, mai pe înțelesul tuturor, alergare prin labirint cu inhalat de bile mici, câteva mari, și din când în când și câte un inamic, tot sub formă de bilă. Și cum ce e prea mult strică, iar jocul nostru abundă de bile, cred că doar amatorii de multiplayer vor găsi ceva interesant în acest joc.

Dr. Pepper



Gen: Pacmaneală
Producător: Creative Asylum Limited & Minds Eye Productions
Distribuitor: Hasbro
Sistem recomandat: P II 350 MHZ, 128 MB RAM, Win 95
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Ofertant: Monosit Comimpex **Tel.** 01-330.23.75 **Fax.** 01-330.63.51



Time Machine

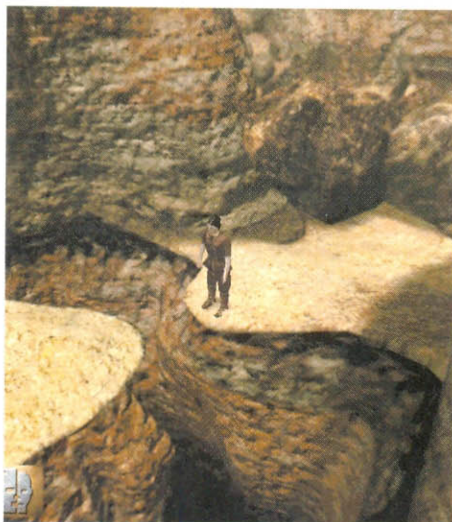
Maşina timpului văzută dintr-o altă perspectivă!

Această soluţie reprezintă drumul cel mai scurt spre „salvarea lumii”. Nu sunt prezentate toate obiectele pe care le poţi găsi pe parcursul jocului. Unele îţi vor reîntregi cantitatea de Jad Garrul (mana), altele te vor ajuta ca prin schimbul lor să obţii obiecte mult mai utile. În acest walkthrough vi le prezint doar pe cele de care ai absolută nevoie pentru a termina acest superb joc de la Cryo! Şi cu aceasta să ne afundăm în mijlocul acţiunii...

Episodul 1

Trezirea puterilor cronomantice. Shekandarii şi mănăstirea lor (locaţie: City of the Hourglass)

După ce ai cules Nautilus-ul trebuie să ajungi în piaţa centrală a oraşului. Aici mergi pe aleea spre templu şi vei fi lovit de un val temporal (te transformi în copil). Mergi la templu şi vorbeşti cu preotul, după care intri în Chronomantic Sphere, vorbeşti cu Lemurul şi înveţi vrăjile: De-Harmonize, Warp şi Hourglass Ointment, atingând prismele de quartz. Părăseşti templul şi de la altarele din jurul templului culegi următoarele obiecte: Bowl şi Wrist Jadgar. Mergi la standul unde este comercianta bătrână şi iei Vissahid Ointment. Te întorci pe strada unde ai vorbit cu copilul (acum bătrân) şi-i oferi bătrânului Bowl (iei un cuţit). Mergi la porţile oraşului şi-i dai îngrijitorului de la Tripodon cuţitul, acesta îţi va da Sand Herbs.


Voi executa o săritură ca la olimpiadă

În piaţa centrală îl găseşti pe grădinarul oraşului care-ţi va da tot nişte Sand Herbs. Te întorci la bătrân, îi dai următoarele obiecte: Vissahid Ointment pentru compas şi Sand herbs pentru Hourglass of Ashes. La porţile oraşului va trebui să-l „de-harmonizezi” (mai pe scurt, să-l omori) pe gardian pentru a-i lua Tripodonul. Urci pe tripodon şi mergi către mănăstire.

Episodul 2

Intrarea în mănăstirea Shekandar, fuga de Logor Shar şi întoarcerea în City of Hourglass ca să vorbeşti cu Vel Subek (locaţie: mănăstirea Shekandar)

Cobori în crater, te uiţi la placă şi asculţi secvenţa de sunete pe care va trebui să o urmezi când ajungi în labirintul cu teleportoare.

Te lupţi cu paznicul de la uşă, sau foloseşti Nautilus şi acesta, fiind o iluzie, va dispărea. Din Salt Processing Room iei Oilcan şi mergi în Chronomancer Room unde foloseşti acest obiect pe grătarul din capătul camerei. Vorbeşti şi cu persoana de lângă ceasul cronomantic. Pe masa de lângă sfera cronomantică vei găsi un Charged Hourglass of Ashes, iar clepsidra pe care ai luat-o din oraş o încarci cu ajutorul ceasului cronomantic din mijlocul camerei. Intri în sfera cronomantică şi înveţi următoarele vrăji: Counterspell, Stop Time şi Chronomantic Mask (foloseşti Stop Time pe cristal). Dacă-i dai lemurului o clepsidră încărcată, acesta te va învăţa încă o vrajă (iei Eye of Jad Garrul).

Pentru cea de-a doua clepsidră poţi alege încă o vrajă sau poţi să o foloseşti pentru a-ţi mări indicatorul de Jad Garrul. Eliberezi lemurul din sfera cronomantică şi în timp ce acesta se luptă cu Tetradon vei avea oportunitatea de a fugi prin grătarul din capătul camerei.

În camera următoare îl omori pe călugăr, activezi roata şi sari pe platforma liftului. După ce eşti „lovit” de valul temporal mergi să iei tripodonul.

Episodul 3

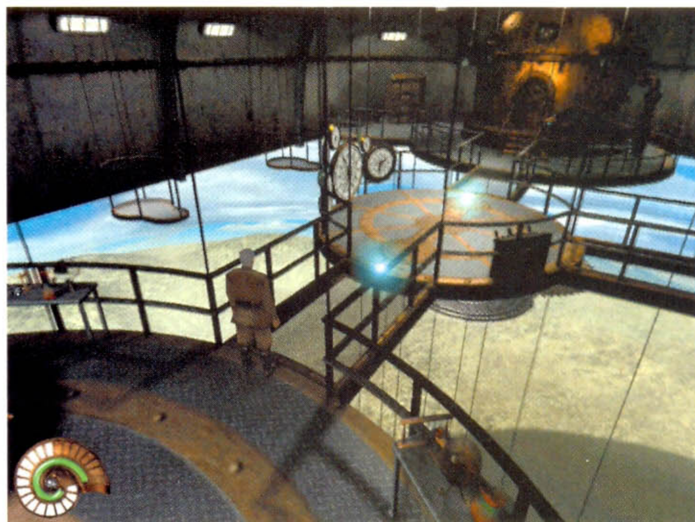
Discuţia cu Vel Subek în care afli despre vortexul temporal şi cum poţi ajunge la Khronos (locaţie: City of the Hourglass)

Vorbeşti cu bătrânul şi-l rogi să aibă grijă de tripodon. Vorbeşti încă o dată cu el după care îl urmezi. Culegi cuţitul din casa Hamiatei (strada în formă de U). Mergi în piaţa templului ieşi pe lângă cărucior şi, odată ajuns în stradă (crossing 1), foloseşti cuţitul să tai honeycactus heart. Pentru ca să faci rost de Effahid Flute (util în lupta cu lemurii) trebuie să rezolvi un puzzle simplu cu nişte lăzi aflate în capătul străzii din Crossing 1. Urci pe zid, pui inima de cactus în troaca tripodonului iar acesta te va lăsa să iei păpuşa. Intri în casa cu uşa deschisă, îi


Wrist Jadgar – o armă utilă.



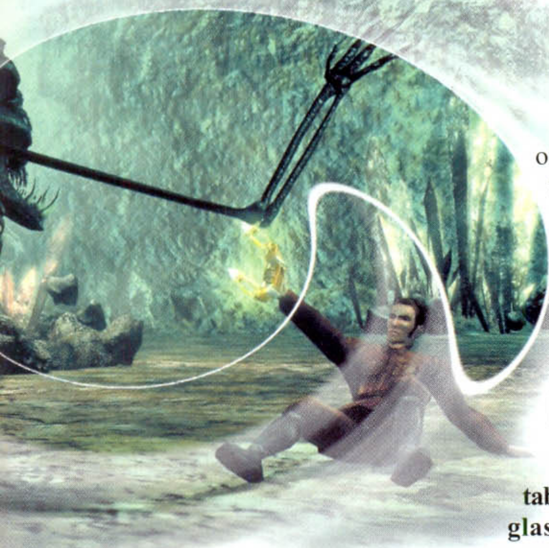
Adânc ăn minele Shekandarilor.



Odată ajuns în mânăstirea Shekandar va trebui să mai înveți niște vrăji.

dai păpușa fetiței iar aceasta îți va ceda flautul ei. În piața centrală găsești într-o găleată niște frunze (mirthweed leaves), mergi la Crossing 2 și iei o bucată din cactusul de acolo. Vorbești cu Ataimah, lângă fântână.

Manevrezi mânerul mașinii până presiunea va indica „average". Iei cheia franceză și, urcându-te pe prima ladă, umbli la țeava de sus. Manevrezi roata de presiune către stânga, te urci pe



a doua ladă și folosești cheia franceză pe țeava de jos, iar Atamiah îți va ceda cheia ei. În piața închisorii, găsești o tablă pe care pui frunzele de mirt, ieși din ecran, te întorci înapoi și frunzele vor fi uscate. Mergi la casa Hamiatei (strada în formă de U) și pui frunzele uscate și inima de cactus în ibric: Hamiata îți va da a doua cheie pentru că ai învățat-o cum să facă ceai. Deschizi cufărul și găsești Hierach's Seal.

Te întorci în piața închisorii și te poziționezi astfel încât să asculți conversația dintre gardieni.

Trebuie să-l eliberezi pe îngrijitorul de tripodoni (din primul episod) astfel: apeși cele trei manete și manevrezi roata spre dreapta (ții use și direcția). Ca să nu fii văzut de gardian poți folosi vraja Warp. Mergi în piața templului și vorbești cu gardianul din fața ușii sanctuarului, îi arăți sigiliul și acesta îți va da drumul înăuntru. Intri în Sanctuary, îi arăți Nautilus-ul lui vel Subek și vorbești cu el până nu mai are să-ți spună nimic! Ca să nu faci zgomot, folosești uleiul pe roțile scării. Citești cele patru manuscrise. Intri în sferă și înveți două noi vrăji: Voyage of the Arch și Veil of the Nautilus. Deoarece lemurul vrea să păstreze vraja Voyage of the Arch va trebui să folosești Eye of Jad Garrul ca prismele false să dispară.



Părăsești Sanctuary of Memory, vei fi arestat și... jocul continuă.

Episodul 4

Întâlnirea cu Ashamira și fuga ta în tabăra rebelilor (locație: City of the Hourglass)

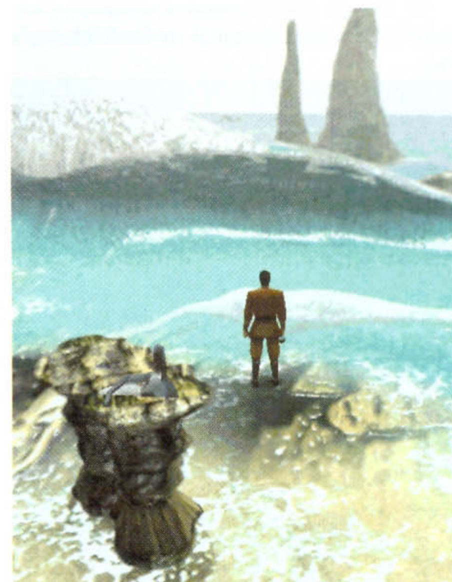
Vorbești cu Ashamira (un val temporal te va lovi și vei fi transformat înapoi în copil). Culegi cheia care se află de partea cealaltă a porții.

Descui ușa și te ascunzi în cealaltă celulă (folosești cheia). Când gardianul se întoarce, intră în celulă să te caute și tu-l închizi acolo.

Urci pe poarta de lângă clopot și intri în prima celulă din dreapta. Dacă l-ai eliberat pe omul torturat, acesta va fi în fața ta. Îi dai Black Salt Gem ca să-i refaci memoria. Acesta, în semn de recunoștință, va suna alarma în altă parte a închisorii, ca să-ți dea o șansă de scăpare (nu părăsi celula până ce gărzile n-au trecut de tine). Urci în camera de gardă. În această cameră apeși maneta iar Ashamira va găsi un erist Jadgar.

O ajuți pe Ashamira să o înfrângă pe femeia cronomantă care intră în cameră (Stop Time este o vrajă foarte utilă). Ca să ieși din cameră trebuie să folosești ușa mică. Acum ești în curtea din spate a închisorii și se va trage asupra ta. Castezi vraja Warp și împingi cutia părăsind curtea cu ea. Poziționezi cutia adusă de tine astfel încât să te poți urca pe acoperișul casei celei mai de jos. Va trebui să faci astfel încât să creezi poduri între toate acoperișurile ca să poți ieși peste zidurile orașului.

După secvența de film care urmează culegi găleata și cu ajutorul ei umpli troaca tripodonului care, după ce va bea, te va duce la tabăra rebelilor.



Față în față cu Sea of Eternity.

Episodul 5

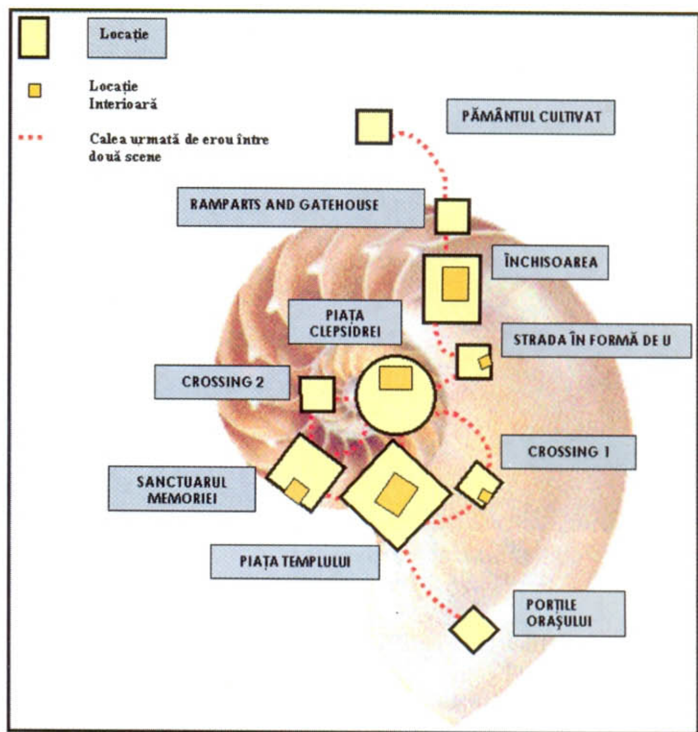
Faci rost de Sounding Stick, înveți despre sticla de cristal, activezi și folosești portalul (locație: tabăra rebelilor)

Vorbești cu îngrijitorul tripodonilor și, cu puțină insistență, poate primești o băutură, dacă-i arăți acestuia inima cactusului.

Lângă cort îl găsești pe Dahjaroun, atingi wrist Jadgar-ul lui, îl reîncarci și acesta îți va da sounding Stick. Intri în cortul cel mare și vorbești cu Ashamira, iei black salt gems din cufăr, te apropii de arcadă și castezi Voyage of the Arch (sau folosești Nautilus în momentul în care se aud sunetele mării eternității).



Eze of Jad Garrul: va apărea un pod. De partea cealaltă a podului recuperezi Chronophore (se află într-un colț al cavernei). Pe măsură ce înaintezi în peșteră te vei întâlni cu Ancient Woman of the Cavern (un lemur mai puternic). Vorbești cu lemurul și vei primi vraja Spectral Body (tot aici mai găsești și o clepsidră încărcată). Mergi mai departe folosind cealaltă ieșire. Vei ajunge la o serie de crevase peste care trebuie să sari (nu uita să iei quartz flask). Vei ieși la marginea apei unde culegi Shell of time și te apropii de apă (secvență de film). Ca să scapi de Mermaid Song trebuie să folosești vraja Veil of the Nautilus și să inițiezi o conversație cu cea mai apropiată dintre ele și să-i arăți Crystal Flask pe care o umpli cu apă din Sea of Eternity. La sfârșit culegi Conch of Khronos.



Harta orașului (City of the Hourglass)

Episodul 6

Întâlnirea cu Mermaid of Time și înțelegerea. Procuri Conch of Khronos pentru a-i învinge pe gardienii din City of the Hourglass (locație: munții de la marginea lumii)

Folosești Sounding Stick pentru a descoperi nisipurile mișcătoare. Treci printr-un tunel care străbate peretele de bolovani și te lupți cu un lemur, iar la al treilea perete te mai lupți cu încă unul (pentru a învinge lemurii trebuie folosit fluierul). După aceasta ai două opțiuni: spre dreapta – Shores of Eternity și la stânga – caverna lemurilor. Când ajungi la cavernă vei fi așteptat de trei lemuri. Când ajungi la crevasă folosești

Episodul 7

Eliberarea regelui Ulmoreth. Descoperi legătura dintre Chronoeider și Vortex. Te alături regelui Ulmoreth care vrea să elibereze sclavii din mănăstirea Shekandar (locație: City of the Hourglass)

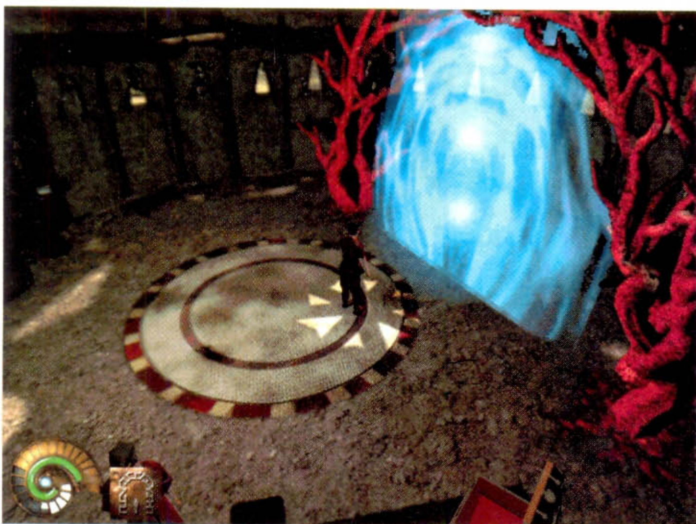
În Temple Square mergi în camera Lords of the Wave. Îl omori pe chronomancer și vorbești cu Effahidul care se roagă și insiști să-ți de cheia de aur. În Sanctuary Square folosești cheia ca să intri înăuntru, unde vorbești cu Vel Subek. În piața clepsidrei te uiți la mașinărie și la Ashamira care este pietrificată. Te întorci la Vel Subke care va distruge mașinăria și te va urma! Deschizi mașinăria cu ajutorul cheii franceze.

Tragi de cablul din mijloc și o eliberezi pe Ashamira, ea te va ajuta să te lupți cu gărzile palatului și să manevrezi ambele manete ca să deschizi porțile palatului.

Intri în palat și te bați cu Hierarch. Intri în sferă și lemurul va încerca să te teleporteze afară din sferă.

Quartz Flask te va ajuta să recuperezi vrăjile din prisme. Activezi clepsidrele în următoarea ordine: femeia bătrână, bărbatul bătrân, copilul și cronomantul și celula se va deschide.

Odată celula deschisă, intri în celulă și vorbești cu regele Ulmoreth, iar în urma discuției acesta ți se va alătura, neștiind ce soartă îl așteaptă (de fapt, în acest moment nici tu nu știi ce-l așteaptă).


Presimt că urmează o călătorie prin acest portal.


Oaau! ce i-a vâjâit pe la ureche o rază cronomantică.



Diferite lucruri utile în acest joc.



... şi vrăjile sunt foarte importante.

Episodul 8

Dezactivarea labirintului şi găsirea arcadei lui Tetradon (locaţie: Sea of Eternity)

Cobori în crater şi foloseşti cheia pentru a deschide uşile de la mină. O deharmonizezi pe cronomantă, fără să te apropii de robot. Activezi tabloul de comandă din mijloc şi ghidezi robotul cu spatele până nu se mai află pe pod. Activezi tabloul din dreapta şi retragi podul. Reiei controlul robotului şi-l arunci în abis, după care readuci podul în poziţia iniţială. Porneşti curentul folosind cel de-al treilea panou. Iei liftul până la al treilea etaj.

Va trebui să ajungi în camera de procesare folosindu-te de benzile rulante şi dezactivând roboţii care-ţi stau în drum (te foloseşti de panourile de comandă). Odată ajuns în camera de procesare, îl omori pe călugăr şi deschizi uşa de la camera de comandă unde va trebui să-l omori pe luptătorul shekandar. Foloseşti panoul la care lucra luptătorul pentru a afla, cu ajutorul camerelor de luat vederi, ce te aşteaptă mai departe. Activezi panoul din spatele camerei (dreapta). După secvenţa de film (ai îmbătrânit) ieşi în holul principal şi foloseşti disruptorul ca să eviţi confruntările directe cu roboţii. Intri în camera cronomantului (singura uşă nepăzită), foloseşti teleportorul şi-l provoci pe cronomant la duel. Treci de cylinder of knowledge şi intri în amvon. Iei controlul asupra robotului, omori gărzile şi te lupţi cu celălalt robot. Mergi către Organ Room şi... regele Ulmoreth şi Ashamira vor fi neutralizaţi de un robot zburător pe care trebuie să-l distrugi. Consola de control a robotului este în camera din spate (păzită de un cronomant), trebuie să activezi toate patru manetele. Tetradon te va ataca, fugi şi-l eliberezi pe regele Ulmoreth activând roata de la cuşcă. În timpul luptei cu Tetradon ascultă cu atenţie secvenţele de sunete pentru că va trebui să le reproduci. La orgă va trebui să manevrezi manetele astfel: maneta A (ton: manetă localizată în dreapta eroului care va fi cu faţa spre uşa secretă) – poziţie inferioară; maneta B (arpegiu: maneta centrală) – poziţie inferioară; maneta C (atac) – poziţie superioară. După aceasta va trebui să cânţi secvenţa muzicală. Soluţia este AR-AL-BL-BL-BR unde: A şi B sunt claviaturile (A se află în dreapta eroului cum se află poziţionat spre uşa secretă); L şi R sunt tastele stângă şi dreaptă de pe fiecare claviatură. Se va deshide un pasaj, în Bust Room trebuie să activezi arcada din mijlocul camerei. Foloseşti vraja Spectral Body şi culegi toate piramidele pe care le pui în găuri şi arcada se va activa. Castezi Voyage of Arch şi treci prin arcadă: te vei trezi pe malurile la Sea of Eternity cu Ashamira şi regele Ulmoreth.

Episodul 9

Pasajul prin Gates of Eternity, eliminarea lui Tetradon şi salvarea Asmirei de lemuri (locaţie: munţii de la marginea lumii)

Discuţi cu Mermaid, iar când aceasta a terminat de vorbit cu tine, va pleca cu Ulmoreth. Intri în cavernă trecând prin uşa luminoasă de sub stâlpii de rocă. Mergi la scările ce duc la al doilea nivel. În secvenţa care urmează va trebui să-i dai Foam Key lui tetradon, altfel Ashamira va fi omorâtă. Pentru ca să închizi puţul prin care apar lemurii va trebui să activezi patru manete. Îi dai Ashamirei să bea nişte apă din Sea of Eternity (quartz flask). Recuperezi cheia pe care Tetradon a lăsat-o în gaura care nu trebuia.

Te poziţionezi în interiorul cercului format din „foam pillars", foloseşti crystal nautilus şi va apărea gaura cheii corectă.


Clepsidra aia stă să cadă.

Episodul 10

Distrugerea lemurului Tetradon. Întâlnirea cu Khronos şi descoperirea identităţii lui. Obţinerea Chronoeider-ului (locaţie: sancturaul lui Khronos)

Culegi Shell of Time, urci scările şi te apropii de Chronoeider, apare Lemur Tetradon care vrea să te omoare. Singurul obiect care te poate ajuta în lupta împotriva lui este mâna de quartz de pe peretele stâng al laboratorului, o iei şi o arunci către el. După ce l-ai omorât pe lemur, te apropii de Chronoeider, şi Khronos va apărea. Vorbeşti cu el. Ca să salvezi universul va trebui să-l ataci pe Khronos.

Imediat după fiecare atac al tău fugi din locul respectiv pentru a evita răspunsurile Chronoider-ului! O să o vezi pe Ashamira murind, dar nu te întrista, apropie-te de Chronoeider înainte ca acesta să se oprească din bătaie.

Ai salvat Universul! Tu, un om care a călătorit aproape 80000 de ani în viitor!

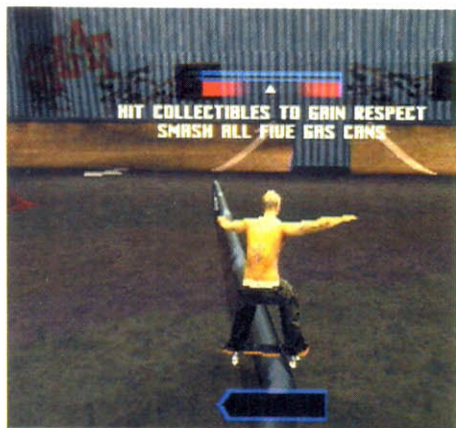
I guess future isn't just as bad after all!

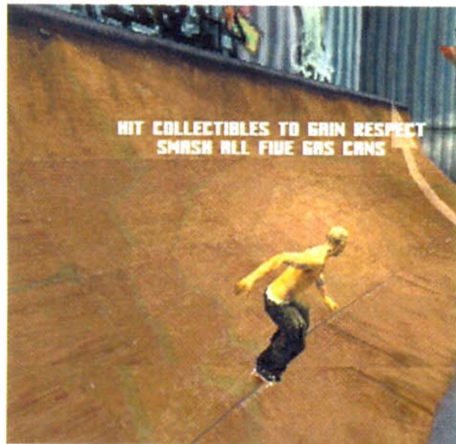
K'shu

Grind Session

O scândurică, patru rulmenţi, şi putem spune că ne dăm cu skateboardul.

Din schema anterioară rezultă un skateboard autohton. Dacă dorim o sculă mai profesionistă, mai performantă, şi, de ce nu, mai virtuală, avem la dispoziţie una bucată *Grind Session*. Ce este



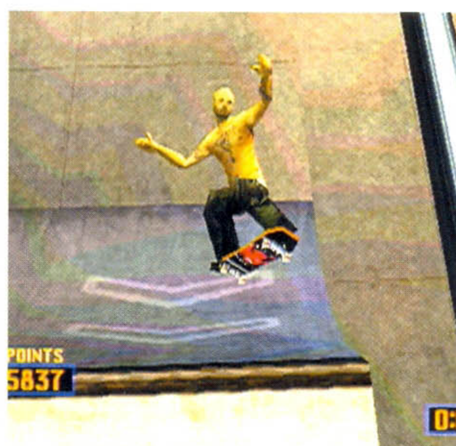




acesta? Este unul dintre multele simulatoare dedicate acestui sport extrem, cu care cei de la **Sony** au intenţionat să dea replica producţiei despre care se spunea că deţine supremaţia în domeniu, *Tony Hawk's Pro Skater*. Şi care ar fi fost reţeta mai indicată pentru a detrona un simulator de astfel de sport, decât o apropiere destul de mare de modul de control al acestuia îmbinată cu oferirea unei game mult mai largi de scheme, sărituri, echere, rotaţii, şuruburi, piuliţe, şaibe, burghie şi combinaţii complexe de asemenea figuri, lucru care i-a bucurat peste măsură pe fanii genului. Tocmai datorită acestei reţete, succesul acestei producţii a fost asigurat. Chiar şi cei care nu se consideră pasionaţi de sportul respectiv pot găsi în *Grind Session* un mod amuzant de petrecere a timpului, lucru care a putut fi testat live, cu ocazia Ifabo 2000.

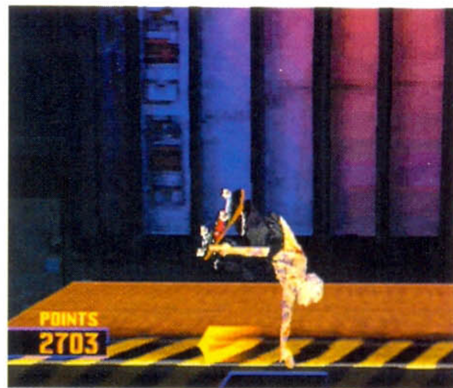
Detalii profesioniste

Producţia celor de la **Sony** este destul de complexă, oferind o multitudine de elemente menite să satisfacă cele mai exigente gusturi. Vorbim aici de variatele moduri de joc, de la o simplă plimbare printr-un oraş, până la efectuarea de figuri impuse, în competiţii în care participă nume celebre ale acestui sport, vorbim despre numele respective, care pentru unii dintre noi nu înseamnă nimic, dar pentru cunoscători posibilitatea de a intra în pielea lui Willy Santos, Daewon



Song, Cara-Beth Burnside, Ed Templeton, Pigpen sau John Cardiel poate fi o bucurie fără margini, vorbim despre posibilitatea de a seta anumiţi parametri ai skateboardului la cel mai profesionist nivel şi despre alte asemenea detalii.

Din punct de vedere grafic, *Grind Session* se poate spune că este bine realizat. Personajele, chiar dacă nu au o rotunjime naturală, au fost lucrate cu destul de mare atenţie. Detaliile pot fi observate fără eforturi prea mari, chiar şi marca îmbrăcămintei



personajelor sau tatuajele unora dintre acestea fiind vizibile. Mediul înconjurător în schimb a fost oarecum ignorat, acordându-se atenţie doar obiectelor de care gamerul se poate folosi pentru a realiza figurile acrobatice. Acest lucru poate fi privit şi ca



un aspect pozitiv, deoarece putem distinge clar aceste obiecte şi ne putem construi în cap viitoarea schemă foarte rapid.

Sunetele contribuie la crearea atmosferei necesare unui astfel de sport. Cu'alte cuvinte, se pune foarte mult accent pe troznitурile şi pocniturile rezultate la ciocnirea skateboardului de asfalt. Adăugând şi posibilitatea unor curse cu prietenii oferită de suportul pentru multiplayer, obţinem un titlu care poate ţine gamerul ceva timp în faţa televizorului.

Dr. Pepper

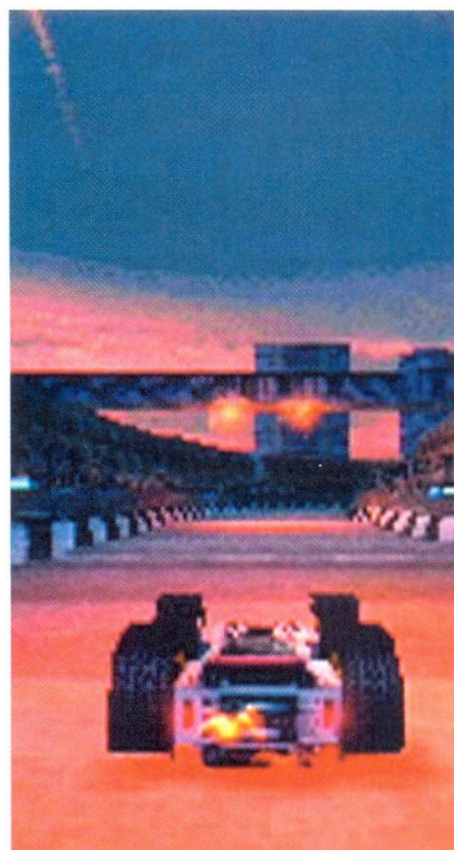


Gen: Simulator Skateboarding
Producător: Sony Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710, Fax: 01-2244713



Rollcage Stage II

Stagiul al doilea, cu dedicație specială (de la nașul mare) pentru iubitorii Rollcage.



Frați consolari, pentru voi, pentru mânuțele voastre muncite, cu bătături pe buricele degetelor mari ale mâinilor (picioarele nu mă interesează), am o veste mare pentru voi. Am reușit și noi să punem ghearele pe *Rollcage Stage II*, și ne-am gândit că ar fi frumos din partea noastră să-l aducem oleacă și în atenția acelora dintre voi care încă nu l-au palpat, prin intermediul controlerului.

Avem de-a face, după cum ne-o spune titlul jocului, cu continuarea îndrăgitului titlu care a adus, amatorilor de simulatoare auto, acele mașinuțe SF, cu roți gigantice, care se puteau răsturna fără nici o problemă, deoarece puteau rula fără nici o problemă și răsturnate, și care puteau străbate chiar și cele mai accidentate terenuri, motive pentru care ar fi fost ideale pentru țara noastră, mai ales pentru drumurile gen „Aici încă nu sunt banii dumneavoastră", care ne papă nouă nervii.

Cursă lungă

Cam așa poate fi descris pe scurt următorul pas pe care îl voi face, și anume prezentarea maraton a elementelor de bază



ale jocului. Așadarissimus: trasee futuriste cu duiumul care de care mai atrăgător, mai ales pentru iubitorii de SF, parc auto mai ceva ca la Senat, din care avem posibilitatea de a alege cam „ce vrea mușchii noștri", feeling de viteză, care pentru iubitori face cât cireașa din vârful tortului, suport multiplayer care permite chiar și un split-screen pentru patru concurenți, grafică „elegantă" care mângâie plăcut ochiul.

Ne mutăm cu rapiditate de nedescris la celălalt taler al balanței, unde așezăm, cu o finețe delicată, o dificultate ieșită din comun în ceea ce privește controlul bolidului, care, datorită răsturnărilor repetate, va ajunge să se zvârcolească în țărână precum o râmă în cârligul undiței și sunetele oarecum monotone, pe care doar cei familiarizați cu gălăgiile infernale îl vor putea aprecia.

Chiar dacă, în ciuda numelui, *Rollcage Stage II* nu reușește să aducă prea multe elemente noi în comparație cu înaintașul său, datorită popularității acestuia el are proprietatea de a te țintui în fața televizorului destul de mult timp. Probabil că este meritul AI-ului încăpățânat, care va da multe bătăi de cap oricărui concurent. Cu toate acestea, **Psygnosis** nu poate spune că a venit cu *Rollcage II* pe piață. Rolul cuvântului „stage" în titlu este edificator. Jocul pe care eu vi l-am propus atenției poate fi luat ca un fel de „mission add-on" pentru inițialul *Rollcage*, chiar dacă acest lucru este cam incompatibil cu simulatoarele auto.

Dr. Pepper





Gen: Simulator auto
Producător: Psygnosis
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710,
Fax: 01-2244713



Jump to the next... Frogger!

Dacă am dat cu lozinca săltăreaţă la începutul acestui articol este pentru că despre nişte ţupăitoare este vorba. *Frogger* – de la broască vine, iar *2*-ul ne arată că avem de-a face cu al doilea episod al jocului cu acest nume. Frogger este un broscoi simpatic, ai cărui ochi holbaţi nu îl fac mai puţin drăguţ în ochii (tot atât de ieşiţi din cap) ai prietenei sale Lillie Frog. Cine se aseamănă se adună, spune un proverb care nu prezintă excepţii nici în ceea ce priveşte broaştele. Aşa că pe lângă fericita pereche de batracieni se află în păr fraţii şi surorile numitei Lillie Frog. Aceşti frăţâni sunt veseli,



jucăuşi, dar mai ales variat şi aprins coloraţi, de la movul cel mai mov la roşul care-ţi spune STOP la trecerea de pietoni. Până aici totul pare OK, este orăcăială şi pace, într-o baltă în care puiuţii de broască se joacă lipsiţi de griji iar perechea îndrăgostită face schimb de semnale sonore de împerechere.

Drama din mlaştină

Numai că vecinul care locuieşte cu un etaj mai sus în piramida trofică nu doarme niciodată... Limba crocodilului Swampy, vechiul duşman al lui Frogger din primul episod al jocului nostru, nu s-a împăcat cu gustul înfrângerii suferite la finalul *Frogger 1*. Şi cere arome de carne tânără de broască, ca răzbunare pentru umilinţele suferite.

De aceea, dată fiind neatenţia broaştelor şi broscuţelor, Swampy se strecoară pe nesimţite în baltă şi fură puii de broscoi, pe



care îi îndeasă într-un sac, pe care îl aburcă în spinare şi porneşte a-l duce către sălaşul său mocirlos (sau să zic „către frigiderul său nămolos?"). Numai că în drumul său, o creangă rupe o parte a sacului, şi micii broscoi încep să sară unul câte unul afară. Scopul jocului este de a recupera broscuţele, folosindu-te de cele două personaje pozitive: Frogger şi prietena sa Lillie Frog.

Eroica ţopăială

De-a lungul a peste 30 de nivele ale jocului, cei mici (pentru că lor li se adresează seria Frogger) vor putea să străbată şapte tipuri de teren, fiecare având propria sa con-



cepţie grafică. De la grădini şi mlaştini până la edificii istorice, case părăsite sau laboratoare hiper-tehnologizate, Frogger şi prietena sa Lilli Frog vor trebui să se ferească de tot soiul de inamici pentru a putea trece mai departe şi a salva broscoii de răzbunarea lui Swampy. Deplasarea se face întocmai ca la Playstation, pe patru direcţii, cu ajutorul săgeţilor de pe tastatură. Bineînţeles, mişcarea se execută prin ţopăială, la care se adaugă o săritură dublă – Superhop – şi un atac mai special, prin care se poate mări numărul de vieţi al personajului. Este vorba de Bug-Seeking Tongue, care constă în datul cu limba după gâzele ce zboară tot timpul prin joc.

Modul Singleplayer este foarte atractiv, mai ales că, prin colectarea unor monede pe parcursul jocului, Frogger şi prietena sa Lillie Frog pot primi accesul către anumite „extra"-uri ascunse, ce vor stimula pe copii să meargă mai departe şi să depăşească elementele de dificultate (de altfel moderată) ale jocului. În modul Multiplayer surpriza constă în varietatea tipurilor de joc ce pot fi abordate. În primul rând, toate modurile de joc Multiplayer sunt de tipul hot-seat, deci este suficient un singur calculator. Primul fel de a juca în mai mulţi *Frogger 2* este Capture the Frog, în care acela dintre jucători care a găsit mai multe broscuţe va fi declarat învingător. Apoi, în modul Race, trebuie să termini cât mai repede un parcurs presărat cu pericole, pentru ca în modul Snake să eviţi ciocnirea cu zidurile care apar pe neaşteptate, având însă grijă să îţi măreşti scorul colectând monedele din nivel.

Fără îndoială, prin grafica agreabilă, muzica de fundal antrenantă şi prin designul nivelelor, *Frogger 2 Swampy' Revenge* va fi atractiv pentru cei mici, pe care îi va ajuta



în dezvoltarea atenţiei, a capacităţilor de coordonare şi de reacţie, dar, nu în ultimul rând, şi la o apropiere paşnică de PC-ul de care vor avea mare nevoie în viitor.

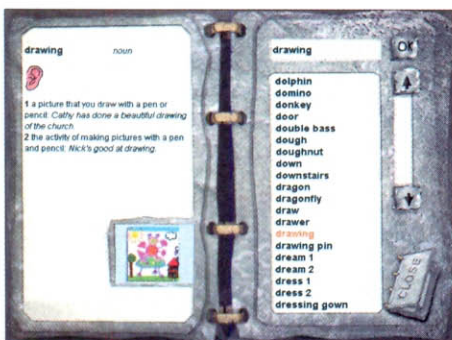
Marius Ghinea

Producător:
Blitz Games
Distribuitor:
Hasbro Interactive
Ofertant:
Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351

Zak's Wordgames

Învață engleza cât mai distractiv cu putință!

De la bun început vă voi spune că prezentul articol are ca subiect un joc educativ pentru copiii de vârste între 7 și 12 ani. Lucru care se poate lesne observa din chiar „drama" ce trebuie să-i determine pe cei mici să completeze nivelurile jocului până la capăt – totul este suficient de simplu și de futurist pentru a atrage de la bun început. Va să zică, cu multă vreme în urmă, o navă spațială venită de pe o planetă îndepărtată s-a prăbușit pe Pământ. Numai că nava ducea un artefact foarte prețios: Roata Cunoașterii. După cum solemn o spune și numele, această „roată" conținea informații despre toate cele ce sunt.



Un dicționar audio-vizual de 2000 de cuvinte este inclus în Zak's Wordgames.

Însă, în urma prăbușirii navei și a trecerii timpului, piesele ce compuneau Roata Cunoașterii s-au împrăștiat și s-au pierdut, iar informația aflată pe acestea de asemenea. Din acest motiv, planeta de origine este în mare pericol, trebuind neapărat să recupereze Roata, ori altfel întreaga lume extraterestră va fi în pericol de distrugere. Pentru a găsi piesele componente ale Roții Cunoașterii, și, în final, a o reface, este trimis un extraterestru simpatic, cu părul roșu și fața verde, pe numele său Zak.

Nivelele cunoașterii

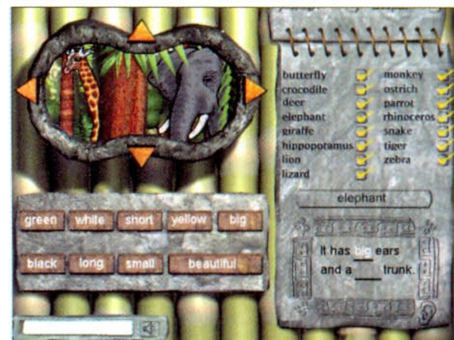
Zak's Wordgames este alcătuit din 24 de nivele. La terminarea cu succes a fiecărui nivel, jucătorul obține câte o piesă din Roata Cunoașterii. Scopul final al jocului este de a aduna toate cele 24 de piese pierdute și de a le combina pentru a reface Roata. Cele 24 de nivele ale jocului sunt împărțite, câte opt, în trei lumi virtuale: Dinosaurs, Witches and Wizards și Year 3000. Numele celor trei lumi sunt foarte sugestive, ușurând localizarea lor în timp.

Tipurile de exerciții utilizate în *Zak's Wordgames* pentru învățarea unor cuvinte în engleză sunt cele bazate pe asocierea unui cuvânt scris cu imaginea obiectului sau reprezentarea conceptului pe care îl desemnează. Acestea sunt urmate de cele mai multe ori de exerciții de completare a propozițiilor cu cuvintele ce lipsesc. Până aici nimic nu pare ieșit din comun, mai ales că astfel de exerciții pot lesne deveni plictisitoare pentru un copil. Ceea ce este deosebit este felul în care producătorii acestui CD au reușit să transforme asemenea exerciții într-o activitate captivantă și distractivă.

Exercițiu și imaginație

Câteva exemple sunt necesare aici pentru a ilustra inventivitatea de care dau dovadă producătorii pachetului *Zak's Wordgames*. În nivelul „Feed the T Rex", copilul trebuie să așeze pe o catapultă toate acele fructe, legume sau alimente pe care un haios Tiranosaurus Rex i le va cere prin viu grai. Copilul trebuie să asculte cuvântul, și apoi să caute hrana potrivită, pe care o poate identifica atât vizual, cât și prin afișarea de către program a cuvântului scris și audierea acestuia. Fiecare aliment este apoi aruncat către dinozaur cu ajutorul catapultei.

În alt nivel, o navă a piraților este invadată de păianjeni. Ascultând cuvintele pronunțate de papagalul șefului piraților, copilul trebuie să localizeze păianjenii și să-i arunce prin drag-n-drop cu mouse-ul în apa mării.



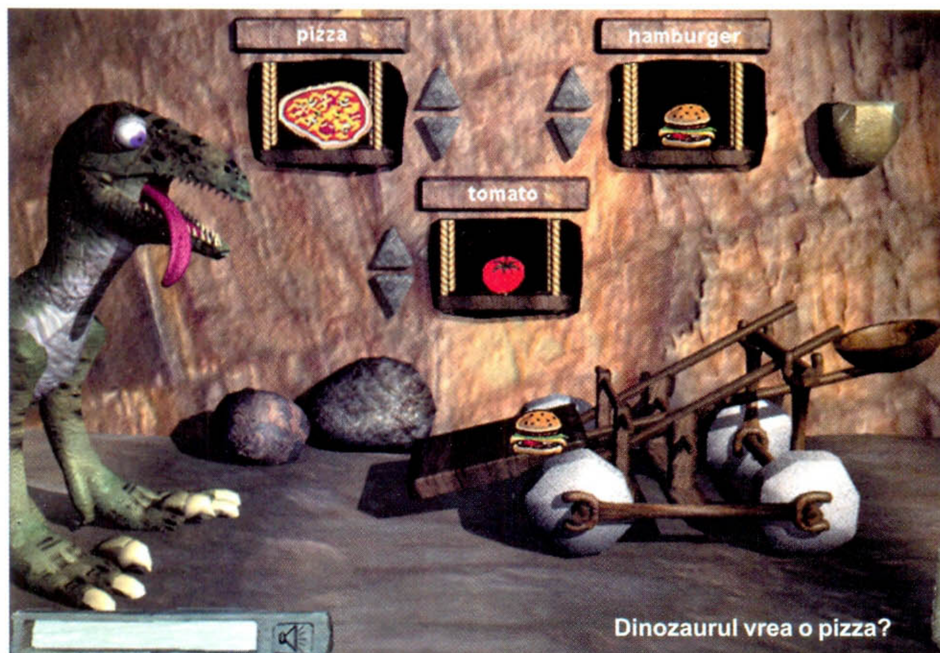
Alcătuind propoziții despre animalele tocmai învățate.

Exercițiul ajută la cunoașterea anumitor substantive, ce în general definesc obiecte.

Pe măsură ce sunt parcurse nivelele jocului, acestea devin mai complexe, terminarea unui nivel presupunând rezolvarea a două etape. Cum este cazul și cu „Lunch at the Space Cafe", unde este necesar întâi să potrivești cuvintele cu imagini, iar apoi să completezi cu respectivele cuvinte propozițiile în care clienții cer diverse preparate sau băuturi.

Pe parcursul întregului joc, copiii vor ajunge să cunoască și să utilizeze cuvinte de bază în vocabularul limbii engleze, desemnând, pe lângă cele deja pomenite: animale, starea vremii, mobile, relații de rudenie, hobby-uri, literele alfabetului, obiecte de largă utilitate, părți ale corpului, numere, direcții, mișcări, piese vestimentare, orele și momentele zilei, mijloace de transport, continente, profesiuni, sport șamd.. După cum v-ați putut da seama, la capătul acestei enumerații nu mai este de adăugat decât că *Zak's Wordgames* este un pachet multimedia educativ interesant și util, pe care îl recomand celor ce vor să înceapă studiul limbii engleze într-un fel cât mai lejer și mai distractiv.

Marius Ghinea



Dinozaurul vrea o pizza?

Producător:
Pearson Education - Longman
Ofertant:
Prems Librexim
Tel: 068-475449, 068-418456
Fax: 068-475449

What A Pleasure!



În ultimul timp a început să se audă tot mai des cuvântul WAP. Cei mai mulți știu că reprezintă ceva legat de telefoane mobile, câțiva au idee că este legat de Internet și cei mai mulți nu cunosc încă nimic despre acest nou protocol. Ca să fiți în frunte și să știți ce se ascunde în spatele misteriosului WAP, iată articolul de față.

WAP (Wireless Application Protocol) este un nou protocol acceptat la nivel mondial, care face legătura dintre Internet și telefonia mobilă. Protocolul permite afișarea conținutului de Internet într-un format text special pe telefoanele mobile GSM cu WAP. Combinând comunicațiile mobile și transferul de date, protocolul WAP facilitează accesul utilizatorilor la informații de tip Internet / Intranet prin intermediul telefoanelor mobile, al pagerelor, PDA-urilor (Personal Digital Assistant) sau al altor echipamente mobile (wireless) compatibile WAP.

WAP este un standard optimizat pentru comunicațiile mobile. Protocolul utilizează un microbrowser de Internet încorporat în telefon și un limbaj specific numit WML (Wireless Markup Language).

După ce ați aflat câte ceva despre acest protocol vă gândiți, logic, oare ce puteți face



cu el? Ei bine, WAP vă oferul accesul direct de pe telefonul mobil la informații de tip Internet ca, de exemplu, știri (locale, internaționale, din diverse domenii); informații și tranzacții bancare și bursiere; informații de trafic și de călătorie; divertisment (spectacole de teatru, de cinema, programe TV, restaurante); informații de tip Pagini Aurii; e-mail. Da, ați citit bine, vă puteți trimite mail-urile direct de pe telefonul mobil!

Nu numai utilizatorii individuali sunt însă mulțumiți de WAP, ci și firmele care pot oferi angajaților acces mobil la bazele de date ale companiei și alte informații disponibile pe Intranet (lista internă de telefoane, nivelul stocurilor, detalii legate de un anumit client). Prin intermediul telefoanelor mobile cu WAP, angajații pot plasa comenzi și încheia afaceri, fără a fi nevoiți să revină la sediul firmei.

Dacă sunteți mulțumiți de facilitățile oferite de WAP, veți fi desigur curioși și cum funcționează. WAP folosește o tehnologie „client server", bazată și derivată din tehnologia WWW. Standardul WAP folosit în acest moment este WAP 1.1 și a fost creat pentru a funcționa cu orice standard de telefonie mobilă digitală: Time Division Multiple Access (TDMA), Code Division Multiple Access (CDMA), Global System for Mobiles (GSM), Universal Mobile Telephone System (UMTS) și altele. Principalele componente ale sistemului sunt: un microbrowser încorporat în unitatea mobilă (telefon, PDA etc.); un gateway, care traduce comenzile protocolului Internet folosit de serverele WWW în comenzi specifice protocolului WAP și convertește conținutul oferit de serverul WAP/WWW într-un format optimizat pentru echipamentele mobile, și un server WAP/WWW, care poate fi un server WEB normal, accesat de gateway-ul WAP și capabil să ofere conținutul paginilor WEB într-un formatul WML, Wireless Markup Language, un limbaj de scriere asemănător HTML, Hyper Text Markup Language, dar mai simplu, adaptat cerințelor comunicațiilor mobile. În momentul în care un utilizator folosește serviciul WAP, telefonul efectuează o cerere în WML prin intermediul browserului. Această cerere este preluată de gateway-ul WAP, care găsește informația cerută din Internet, fie în formatul standard HTML, fie (preferabil) în formatul specific WML. Dacă informația este în format HTML, există un filtru al Gateway-ului care convertește acest format în formatul WML. Răspunsul este trimis înapoi de Gateway-ul WAP către utilizatorul mobil, prin intermediul suportului de transport folosit de operatorul respectiv (CSD, SMS etc.) (destul de tehnic dar, trebuia să prezentăm și acest aspect!).

La noi în țară singurul serviciu care suportă acest protocol este Connex. Prin CONNEX WAP, puteți obține informații despre România, cum ar fi ghidul Bucureștiului



(adrese, numere de telefon și fax pentru ambasade, hoteluri, linii aeriene, taxi, precum și numere de urgență), cursul valutar (cursurile valutare oficiale ale principalelor valute, din octombrie 1997, până la zi), convertor valutar (calculează echivalentul unei sume dintr-o valută în alta, pentru o dată specificată). Acestea sunt doar primele servicii oferite de acest nou protocol. Aplicațiile viitoare pe care vom ocazia să le vedem vor include cu siguranță și divertismentul și aici ne referim la jocurile pe... telefonul mobil. Nu este vorba de binecunoscutele jocuri „șarpe" sau altele de acest fel, ci vom avea ocazia să vedem RPG-uri sau alte genuri de jocuri, special concepute pentru acest protocol. Vă puteți imagina un Diablo pe celular? Vom mai aștepta puțin și fără îndoială jocurile vor pune stăpânire și pe telefoanele mobile. Până atunci însă, reveniți la jocurile preferate de pe computer sau... cu picioarele pe pământ.

K'shu, Kate

Dracula PC Party – ediția a IV-a –

În perioada 28-29 octombrie s-a desfășurat la Cluj-Napoca cea de a patra ediție a **Dracula PC Party.** A fost prima ediție a acestei manifestări desfășurată în afara Brașovului, locul în care toată această



nebunie a început în urmă cu trei ani. O echipă mixtă formată din brașoveni (Radu Toacșe – redactor LEVEL, Adrian Mihai, Dan Gheorghe etc.), care au organizat și edițiile anterioare, și clujeni (Diana Gavlitchi, Alex Bria etc.) au avut grijă ca participanții să se simtă foarte bine și, mai presus de toate, să nu existe probleme tehnice.

Locul de desfășurare a fost Sala Bibliotecii Observatorului din Cluj, o sală imensă în care au fost amenajate inițial locuri pentru 120 de participanți cu posibilitate de extindere până la 180.

Dacă din punct de vedere organizatoric Party-ul a fost de la bine în sus, excepție făcând probabil frigul îndurat de-a lungul nopții, cu nenumărate concursuri (grafică, web-design, jocuri, muzică), cu un mic restaurant chinezesc ad-hoc pentru stomacurile hămesite, nu același lucru pot spune și despre participare. Din cei aproximativ 600 de participanți care s-au perindat prin sală (din care cam 150 au ocupat locuri la calculatoare) prea puțini au fost interesați de scopul real al acestei manifestări, acela de adunare a împătimiților de calculatoare unde fiecare să se „laude" cu ce știe mai bine și mai ales un loc unde toată lumea să se distreze și să se simtă bine. Interesul pentru concursurile organizate a fost extrem de slab, la web design 8 intrări, la muzică numai 6 ca să dau câteva exemple și ca de obicei participanții sunt aceiași care vin an de an. Marea masă a participanților au venit la party deoarece Internetul gratuit pus la dispoziție de RDS, le oferea șansa de a de sta pe mIRC sau pentru a face câte mai multe download-uri. Nici măcar posibilitatea de a-ți măsura talentele la jocurile în rețea nu au reușit să-i miște pe cei mai mulți din fața ferestrelor de mIRC. E adevărat că la concursurile de Starcraft sau Quake numărul participanților a fost destul de ridicat, însă gustul amar lăsat de această ediție PC Party nu a putut fi îndepărtat.

Se pare că publicul român nici nu știe, nici nu vrea să știe și nici nu este încă pregătit pentru asemenea manifestări. Păcat de toată munca depusă de echipa de organizare, care într-adevăr a dorit foarte mult să facă ceva frumos.

Să sperăm că viitoarea ediție Dracula PC Party ce va avea loc mai mult ca sigur la Brașov, orașul natal, în primăvara aceasta să fie ceea ce noi toți, alături de organizatori, ne-am dorit dintotdeauna, un loc de întâlnire pentru toți „informaticienii" români, un loc unde se pot schimba păreri, experiențe, cunoștințe și un loc unde să ne distrăm ca nebunii.

Claude



Cărți

Să vedem câteva cărți apărute la sfârșitul acestui an la editura NEMIRA în colecția Nautilus

Trecând prin flăcări – Norman Spinrad

Hollywood. Anii 70. Sex, droguri, violență. O junglă în care o nouă specie de prădători încearcă să-și croiască drum spre supremație. Marile studiouri stagnează, dar producătorii de filme porno și studiourile de muzică rock acumulează tot mai multă putere. În mijlocul acestui război apar frumoasa Velva, a cărei senzualitate inocentă îi poate oferi cheia succesului, și ambițiosul Paul – amenințat de marele său dușman: sinceritatea sa totală.



Corăbiile Timpului – Stephen Baxter

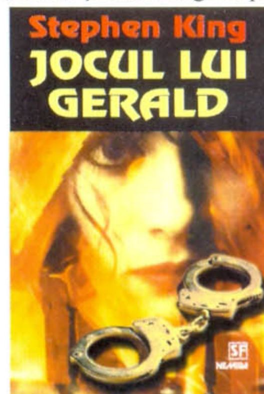
Lucrarea reprezintă cea mai uimitoare realizare în domeniul imaginativ. Teoriile legate de mecanică și cosmologie sunt cu totul noi, dar amintesc de scriitori celebri: Arthur C. Clarke, Isaac Asimov.



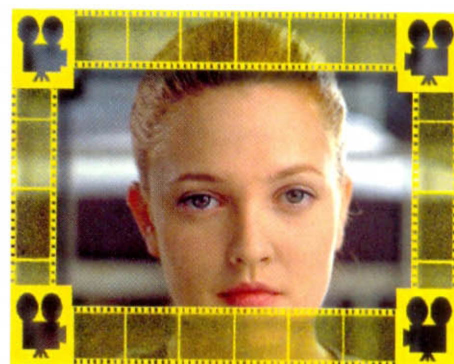
Jocul lui Gerald – Stephen King

Femeile singure în întuneric sunt asemenea ușilor deschise... și dacă strigă după ajutor, oare ce monștri le vor răspunde? Totul pornește de la un stupid joc sexual.

Umbre îngrozitoare se adună; iar gândurile vorbesc cu voci de mult uitate, de mult îngropate.







Îngerii lui Charlie este (după cum probabil știți deja), numele unui serial comic de televiziune din anii '70. Până acum toate bune și frumoase, dar care este motivul pentru care veți dori să vedeți un remake după un serial cu un umor cu iz de vechi? Ei bine, după ce vă voi spune că interpretele principale ale fimului vor fi Cameron Diaz, Drew Barrymore și Lucy Liu, sunt sigur că nu veți căuta adânc în conștiința voastră motive pentru vizionarea filmului.

Cele trei grații întruchipează trei detectivi particulari cu un sex-appeal deosebit, cu o minte ascuțită și care, bineînțeles, lucrează pentru Charlie (Bill Murray). Acțiunea este tipică pentru un astfel de film de acțiune. Frumoasele detective, Natalie, Dylan și Alex trebuie să își folosească întregul arsenal de echipamente high-tech și de calități fizice (frumusețea, dar mai ales măiestria în artele marțiale) pentru a-l salva pe Eric Knox, președintele unei companii valoroase. Acesta a creat un program avansat de identificare a vocii, care, ajuns în mâinile cui nu trebuie, ar însemna pierderea intimității personale pe întreg globul. Cum se vor descurca îngerițele în lupta cu forțele răului veți avea ocazia să vedeți în luna decembrie, când filmul va rula pe marile ecrane de la noi.

Distribuit de InterComFilm Romania





X-men

Cyclops, Jean Grey, Storm. Aceștia sunt copiii unei societăți a viitorului, în care lanțul evoluției a fost „puțin" schimbat!

După 38 de ani de la debutul celebrelor benzi desenate X-Men, cinci luni de filmări și multe alte luni de post-producție, filmul X-Men a ajuns și pe marile ecrane demonstrând încă o dată că X-Men nu vor muri niciodată! Ei doar... evoluează!

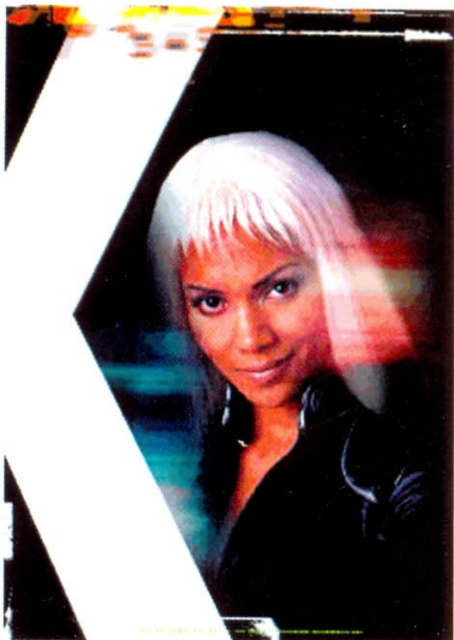
Într-o lume plină de ură și prejudicii există niște ciudățenii științifice... niște glume ale naturii... paria ai societății care sunt disprețuiți de cei care nu le înțeleg natura.

Sub tutela profesorului Charles Xavier (actorul Patrick Stewart cunoscut la noi din serialul Star Trek: Generations) aceștia își vor găsi un adăpost, un loc unde-și pot dezvolta abilitățile pentru a apăra lumea de rău.

În film veți avea posibilitatea de a-i cunoaște pe Logan/Wolverine (Hugh Jackman) și Rogue (Anna Paquin) care vor fi primiți în sânul societății înființate de către Professor X. Aceștia împreună cu Cyclops, Jean Grey și Storm vor încerca să-l oprească pe Magneto (Ian McKellen) și acoliții săi: Sabretooth, Mystique și Toad care doresc să distrugă lumea.

Acțiune incandescentă, lupte spectaculoase, efecte speciale, mutanți contra mutanți, tot acest amalgam alcătuiește rețeta de succes a filmului.

Distribuit de InterComFilm Romania











Hollow Man

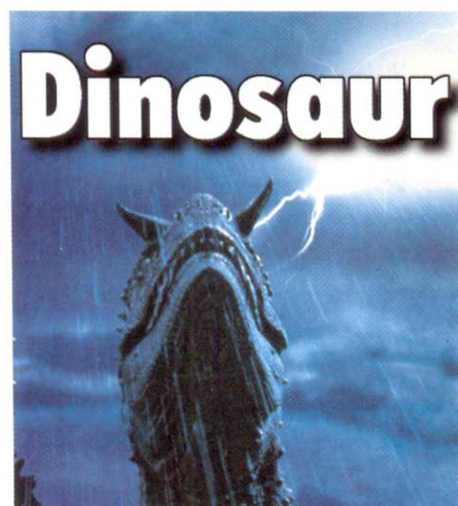
Invizibil şi periculos

Nu, nu este Omul Invizibil al lui H.G.Wells, şi deci filmul nu este o dramă psihologică. Este pur şi simplu un film de acţiune al cărui erou principal este bineînţeles, invizibil. În cadrul unui laborator militar secret, un grup de oameni de ştiinţă tineri au descoperit secretul invizibilităţii.

Paul Verhoeven, regizorul acestui film (dar şi al filmelor RoboCop, Total Recall, Basic Instinct), reuşeşte să creeze o atmosferă tensionată şi terifiantă în acelaşi timp. Şeful proiectului (interpretat de Kevin Bacon), testează, în ciuda interdicţiilor, serul miraculos descoperit împreună cu colegii săi. Transformarea nu numai că are drept rezultat invizibilitatea, ci şi o putere inimaginabilă care pare să-i sufoce simţul moralităţii. În curând, din cauza intoxicaţiei, îi va considera pe colegii săi (Elisabeth Shue şi Josh Brolin) duşmani de moarte şi ceea ce va urma în laboratorul secret este uşor de imaginat.

Distribuit de InterComFilm Romania





Dinosaur

Nu săriţi în sus şi nu spuneţi: „iar un film pentru puşti? Am trecut de perioada penarelor şi ghiozdanelor cu dinozauri!" Dacă veţi avea răbdarea (specifică unui om matur!) să citiţi câte ceva despre acest nou film produs de Walt Disney, cu siguranţă pe 1 decembrie veţi face parte din mulţimea care se va înghesui să cumpere bilete la acest film. Chiar dacă în jurul vostru vor fi mulţi, mulţi puşti, voi veţi şti... ceva ce ei nu ştiu. Ce se ascunde în spatele filmului „Dinosaur"!

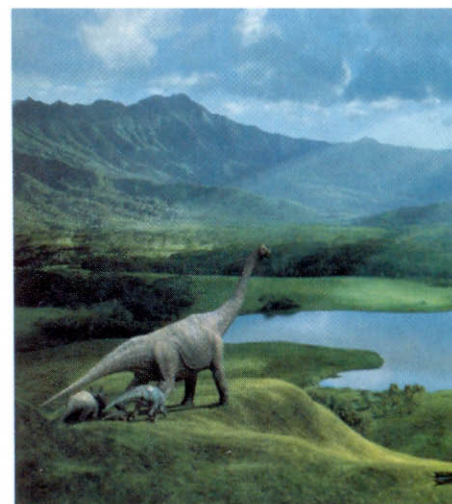
Filmul promite să fie unul dintre cele mai impresionate producţii digitale de până acum. Ţinând cont de timpul în care a fost produs (peste patru ani!) şi de eforturile pe care le-a implicat, „Dinosaur" se anunţă a fi un succes. Povestea filmului se învârte în jurul unui iguanodon (o specie de dinozaur, evident) numit Aladar, care a crescut separat de specia sa pe o insulă, împreună cu o familie de lemuri (animăluţele alea haioase cu ochişorii voioşi şi părul zburlit). Când un mare meteorit a lovit Pământul, Aladar şi familia de lemuri se alătură unui grup de dinozauri, încercând împreună să găsească un teren sigur. Cu rezerve puţine de mâncare şi cu sute de pericole în jurul lor, inclusiv cete de dinozauri foarte carnivori şi foarte nervoşi, grupul celor buni la inimă reuşeşte să găsească în cele din urmă calea spre supravieţuire. Povestea este emoţionantă şi vă va capta atenţia indiferent de vârstă.

Poate cel mai impresionant din tot filmul rămâne totuşi... procesul de producţie. Pentru a aduce „Dinosaur" pe ecran au fost necesare 3,2 milioane de ore de procesare, iar elementele finale ale filmului au ocupat peste 45 de terabytes de date (echivalentul a 45 de milioane de megabytes sau a 70.000 de CD-uri). Pentru a face faţă acestui efort imens, Disney a înfiinţat un studio de producţie digitală care a dispus de ultimele noutăţi tehnologice de pe piaţă. La definitivarea filmului, studioul şi-a unit forţele cu Dream Quest (casa de efecte speciale Disney) şi a format o nouă companie numită The Secret Lab (TSL). Pentru a ne mai impresiona puţin, producătorii filmului ne-au mai oferit câteva amănunte picante: „ferma de randare" a studioului a fost compusă din 250 de computere dedicate şi 300 de staţii de lucru individuale.

În general, au fost alocate 30.000 de ore de randare pe săptămână (cumulate pe toate staţiile de lucru), iar grupul de software a scris aproximativ 70.000 de linii de cod.

Rezultatul este într-adevăr remarcabil. Aruncaţi o privire pe imaginile oferite de producători şi veţi fi de acord cu mine. Ar mai fi multe de spus, dar cum o imagine face mai mult decât o mie de cuvinte, le voi lăsa pe acestea să vorbească.

Distribuit de Glob Com Media



Joystick-uri în test

Ce-ar fi lumea fară manşă? Cum ar fi fost avioanele şi navele spaţiale fără aşa ceva?

De mult nu am mai văzut un om aşa de fericit cum a fost Mike în ultimele zile, când m-a ajutat la acest test. Fireşte că totul s-a potrivit la ţanc cu Crimson Skyes, şi după o oră de stat lângă el în timp ce se juca cu un joystick cu force feedback m-am simţit alt om... Mike disipa în jur o aură de fericire...

De ajuns, să trecem la lucruri ceva mai serioase. Un gamer serios nu poate trăi fără un joystick adevărat, mai ales dacă este şi pasionat de simulatoare. Odată ce ai avut ocazia să pui mâna pe aşa ceva, probabil că vei rămâne dependent toată viaţa ta, la fel ca cei care preferă o consolă şi toată viaţa lor rămâne fideli Playstation-ului. Cum veţi vedea în prezentarea de mai jos, noi am încercat să vă facem alegerea mai uşoară, testând pentru voi ce poate fi cumpărat pe piaţa românească, cu şi fără force feedback – adevărat, testul a fost destul de subiectiv, pentru că fiecare preferă alt stil de manete, dar am considerat că părerile colegilor mei care au experienţă destul de mare în domeniu, au greutate, totuşi. Pentru joystick-urile cu force feedback am făcut o mică prezentare la fiecare, iar pentru cele fără am preferat să facem un tabel în care sunt trecute caracteristicile cele mai importante.

După cum bine spunea Mike: Joystick-urile cu force feedback au fost o revoluţie în domeniul jocurilor şi al simulatoarelor în special, deorece ca un joc să fie într-adevăr o experienţă „supremă", jocul nu trebuie să însemne numai nişte imagini frumoase însoţite de un sunet pe măsură, jocul trebuie simţit, trebuie să faci parte integrantă din personajul în pielea căruia intri, şi cum altfel se poate mai bine aşa ceva decât prin intermediul unui force feedback joystick.

Joystick-urile au fost mânuite cu experienţă de Mike, Mitza şi de K'shu, care au avut mult de lucru la Crimson Skies, X-Wing Alliance şi Descent Freespace 2.

toshy, Mike, Mitza şi K'shu

Joystick-uri fără force-feedback						
Producător	**Logitech**	**Logitech**	**Saitek**	**Saitek**	**Saitek**	**Saitek**
Model	**WingMan Attack**	**WingMan Extreme Digital 3D**	**X8-38**	**X8-33GU**	**X8-30**	**X7-34**
Interfaţă USB	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Interfaţă game port	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da
Interfaţă serială	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Lungime cablu suficientă	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Sistem de fixare	Nu	Nu	Nu	Ventuze	Ventuze	Ventuze
Număr butoane	4	7	8	4	4	4
Throttle wheel	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Rudder wheel/Twist handle	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Hat	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Număr direcţii hat	-	8	8	8	4	-
Suport mână	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Ambidextru	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da
Distribuitor	Flamingo Computers Best Distribution	Flamingo Computers Best Distribution	KTech Electronics	KTech Electronics	KTech Electronics	KTech Electronics
Telefon	01-3455505, 01-2225041	01-3455505, 01-2225041	01-2222036	01-2222036	01-2222036	01-2222036
Preţ (USD)	**19**	**38**	**18**	**19**	**14**	**8**
Comentarii	Varianta mult simplificată cu doar câteva butoane, dar care îşi duc la bun sfârşit sarcinile. Din păcate, nu posedă hat.	O componentă importantă a acestei piese de hardware este mânerul tip twist care permite o bună mobilitate pe axa Z.	Posedă o manetă de thrust care este dotată cu un buton pentru controlul separat al reactoarelor.	Modelul de vârf al seriei Saitek X, este extrem de util în cazul simulatoarelor aeriene în care viteza mişcărilor este esenţială.	Versiunea cu throttle şi hat a lui X7-34, dispune şi de alte îmbunătăţiri cosmetice. Ventuzele s-au dovedit a fi foarte utile în dog-fight-uri.	Pentru toate buzunarele, mai ales pentru cele mici (la propriu), a avut totuşi o comportare adecvată.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Chiar dacă multă lume are ceva împotriva celor de la Microsoft, totuşi linia lor de produse hardware este foarte apreciată, şi nu cred că există cineva care are ceva rău de spus despre acestea. Beneficiind de o ergonomie de invidiat şi de un suport software excelent, Microsoft SideWinder Pro e unul dintre cele mai bune joystick-uri pe care le-am testat şi poate fi ales fără ezitare de fiecare cumpărător.

Mike: Fară SideWinder Pro, Crimson Skyes ar fi fost cu totul alt joc. Twist Handle-ul a fost vital, pentru că au fost necesare o mulţime de viraje strânse, în schimb dispunerea butoanelor este destul de ciudată, de multe ori am fost nevoit să caut butonul de schimbare a armei în mijlocul luptei. După jumatate de oră de joc mâna mea era deja obosită, pentru că feedback-ul setat pe maxim este foarte puternic. Throttle-ul este foarte comod şi foarte uşor de folosit, şi cred că el dă un sfert din valoarea joystick-ului.

Interfaţă: Game
Butoane: 9
Throttle: da
Rudder/Twist Handle: da
Hat: da
Software: MechWarrior 3
Distribuitor: Flamingo Computers
Preţ: 124



Thrustmaster	Thrustmaster	Thrustmaster	Guillemot	Genius	Genius
Top Gun Fox 2	**Top Gun Fox 2 Pro**	**Top Gun**	**Jet Leader 3D**	**MaxFighter F31D**	**Flight 2000 Digital -23**
Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Da	Da	Da	Da	Da	Da
Nu	Ventuze	Nu	Nu	Nu	Nu
4	7	4	8	11	8
Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Nu	Da	Da	Da	Da	Da
-	8	4	8	4	4
Da	Da	Da	Da	Da	Da
Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Ubi Soft România	Ubi Soft România	Ubi Soft România	Ubi Soft România	Flamingo Computers	Flamingo Computers
01-2316769	01-2316769	01-2316769	01-2316769	01-2225041	01-2225041
16	**29**	**14**	**27**	**27**	**14**
Cea de-a doua generaţie de joystick-uri din seria Fox prezintă un design radical precum şi un control mult mai fin şi precis al manşei.	Twist handle-ul acestui model face cu adevărat diferenţă într-un simulator spaţial. Mai mult, este foarte interesantă clapeta de protecţie a butonului de lansare a rachetelor.	Această piesă grea, este un companion perfect pentru maneta de thrust Atack Throttle produsă tot de Thrustmaster.	Şi pentru cei care folosesc mâna stângă, există soluţii, iar acest accesoriu este o veste bună pentru ei.	Deşi forma pe care o veţi vedea pe cutie aduce cu clasicul SideWinder, nu vă lăsaţi păcăliţi pentru că nu este cu force feedback.	Joystick-ul clasic aşa cum eram obişnuiţi acum câţiva ani. Nostalgicii se vor simţi în largul lor la controlul acestuia.

Genius MaxFighter F-33D

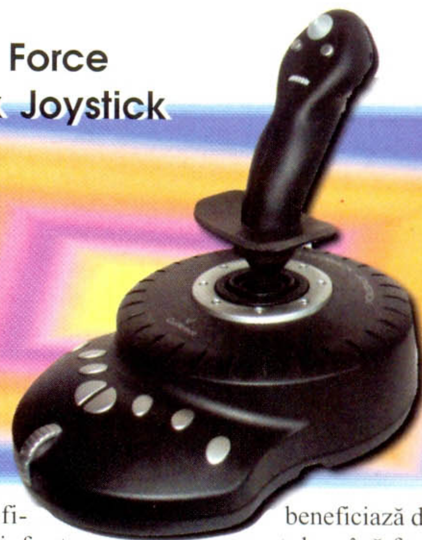
Culoarea este primul lucru care sare în ochi, culoare foarte neobişnuită pentru un joystick. Cele 10 butoane care pot fi apăsate sunt foarte bine făcute, fiind foarte plăcute la apăsare, sporind senzaţia de realism.

Mike: Joystick-ul se prezintă bine, dar are câteva neajunsuri. Forţele sunt foarte bine reprezentate. Thumb throttle-ul este de un real folos, în schimb rudderul este o problemă, pentru că odată folosit nu mai poate fi readus la nivelul iniţial cu precizie. Hat-ul este foarte precis, iar poziţionarea butoanelor cel mai des folosite este foarte bună, fiind plasate în raza de acţiune a mâinii. Nu ocupă mult loc pe birou şi designul este foarte asemănator cu cel al joystick-urilor Logitech.

Interfaţă: USB, Game
Butoane: 10
Throttle: da
Rudder/Twist Handle: da
Hat: da
Software: nu
Distribuitor: Flamingo Computers
Preţ: 98 USD



Guillemot Force Feedback Joystick



Acesta beneficiază de o construcţie foarte solidă, iar hat-ul este foarte uşor de controlat, mult mai uşor decât la alte modele şi chiar mai uşor decât la Microsoft SideWinder. În cutie putem găsi o versiune full a jocului Incoming.

Mike: Dat fiind că nu am jucat foarte mult cu el nu pot să îl apreciez în totalitate, în schimb mi s-a părut foarte incomod să folosesc rudder-ul pentru că trebuia să schimb poziţia mâinii pe joystick ceea ce ducea la situaţii critice în dog fight-uri. M-a impresionat faptul că acesta beneficiază de un suport de mână foarte bun, şi ocupă un loc foarte mic pe spaţiul de joacă al unui gamer care de obicei depăşeşte limitele înghesuielii. În schimb, mi-am făcut ceva nervi cu instalarea din cauza driverelor greu de găsit, şi conectarea pe portul USB a fost imposibilă.

Interfaţă: USB, Serial
Butoane: 12
Throttle: da
Rudder/Twist Handle: da
Hat: da
Software: nu
Distribuitor: UbiSoft
Preţ: 69 USD

Logitech WingMan Force 3D

A fost joystick-ul cel mai mic dintre cele cu force feedback. El se deosebeşte de toate celelalte prin faptul că a fost conceput cu gândul la jocuri de genul simulatoarelor spaţiale, şi de aici prima impresie este că este de fapt o parte dintr-o navă. Alt lucru foarte interesant este lipsa senzorului de atingere, ceea ce face o testare a forţelor foarte amuzantă. Instalarea acestuia a fost foarte uşoara, fară nici un fel de probleme.

Mitza: Joystick-ul are un design reuşit şi e de remarcat faptul că, deşi are mai puţine butoane decât celelălte, ele sunt poziţionate foarte bine. Deşi se comportă foarte bine, joystick-ul are o cursă foarte mică ceea ce îl face foarte sensibil.

Interfaţă: USB, Game
Butoane: 7
Throttle: da
Rudder/Twist Handle: da
Hat: da
Joc: Castrol Honda Superbike
Distribuitor: Flamingo Computers, Best Distribution
Preţ: 67 respectiv 61 USD





Logitech Wingman Force

Wingman este un joystick de calitate, dar preţul său este destul de piperat. Având cea mai „interesantă" formă dintre toate manşele testate, are totuşi un minus destul de mare: lipsa totală a rudder-ului. Totuşi datorită formei foarte interesante şi a greutăţii impresionante are o stabilitate foarte bună.

K'shu: Eram obişnuit ca rudder-ul să fie controlat din manşă, şi mi-a fost foarte greu fără, în timp ce jucam un simulator spaţial. În schimb, mi-a plăcut hat-ul care arată chiar ca o pălarie de chinez mic! Plasticul din care sunt făcute butoanele se simte foarte ciudat, de parcă ar fi făscut din gumă de şters.

Interfaţă: USB, Serial
Butoane: 9
Throttle: Da
Rudder/Twist Handle: Nu
Hat: Da
Software: European Air War
Distribuitor: Flamingo Computers
Preţ: 95 USD

Service Autorizat

Foarte interesante scrisorile voastre din această lună. Îmi pare rău că nu am putut să răspund la toată lumea, la cei care au scris pe e-mail le-am răspuns în aceeaşi formă, iar în revistă am răspuns în principal celor care au trimis scrisori. Din nou vă invit să vizitaţi forumul nostru, în special rubrica Software/Hardware, la www.level.ro, unde cu siguranţă veţi găsi în timp foarte scurt un răspuns, sau să îmi scrieţi la service_autorizat@level.ro.

toshy



Vremea schimbării...

(Andrei, Suceava)

„Este adevărat că dacă vreau să îmi schimb procesorul Pentium 75 MHz cu unul de 233 MHz trebuie să îmi schimb şi placa de bază?"

Asta depinde de ce procesor vrei să foloseşti. Procesorul tău Pentium 75 MHz mai mult ca sigur că este instalat într-un socket 7, deci, în principiu, poţi să îl schimbi cu orice alt procesor Socket 7. De asemenea, pe placa ta de bază trebuie să existe nişte jumperi sau switch-uri care pot schimba multiplicatorul procesorului, pentru că procesorul pe care tu vrei să îl instalezi în locul celui vechi are un alt multiplicator.

Monitor agăţat

(Tibi Alexandru)

„Am şi eu un K6-2 cu 64 MB la 350 MHz şi de curând am achiziţionat o placă video Maxi Gamer Xentor 32 şi de aici au început problemele. Când rulez anumite jocuri la rezoluţii de peste 800 x 600 (şi câteodată chiar şi la această rezoluţie) monitorul mi se opreşte ca şi cum ar intra în stand-by, dar numai că nu-l mai pot deschide decât resetând PC-ul."

După cum ai descris problema, mai mult ca sigur monitorul tău este problema. Sistemul video este destul de complicat şi probleme pot apărea între cele două componente esenţiale ale lui, placa grafică şi monitorul. Placa grafică trebuie să furnizeze monitorului informaţii în anumiţi parametri, anume cu o anumită viteză, numită rată de refresh. Monitoarele mai vechi, bineînţeles că puteau afişa imaginea cu o anumită viteză, care, pe măsură ce tehnologia a avansat, a crescut la modelele noi de plăci grafice şi monitoare. Placa ta grafică, probabil că la rezoluţiile de peste 800 x 600, furnizează imaginea cu o anumită rată de refresh pe care monitorul tău nu o suportă, iar acesta se auto-intrerupe pentru a se proteja de aceasta. Dacă monitorul nu s-ar întrerupe, probabil că s-ar prăjii ceva din circuitele lui. Soluţia este să îţi schimbi monitorul cu unul mai nou, sau, cea mai practică, să foloseşti un program gen Power Strip care poate schimba rata de refresh a plăcii grafice pentru anumite rezoluţii.

„A doua problemă ar fi că mi se 'agaţă' destule jocuri (mai puţin Quake3) ceea ce este destul de supărător ştiind că această placă este cea mai bună la clasa sa (ultra) şi având în vedere faptul că totuşi costă cam mult cu tot cu reducerea care i s-a făcut, nu? Sper să reuşiţi să mă lămuriţi şi să-mi spuneţi dacă totuşi am făcut o alegere bună când am cumpărat această placă video."

Chiar dacă placa ta grafică este cea mai bună de la categoria ei, să nu uităm că nu este tocmai una extrem de performantă, relativ la cerinţele jocurilor de azi. Problemele cu 'agăţatul' în jocuri nu sunt generate tot timpul numai de placa grafică instalată în sistemul tău. Procesorul poate fi de asemenea un factor care poate genera aceste probleme, puterea de calcul a acestuia fiind şi ea un factor important pentru 'curgerea' lină a jocurilor. Pentru început încearcă să reduci rezoluţia pe care o foloseşti în acele jocuri şi încearcă să ai cât mai puţine programe rezidente sau care rulează în background deschise în timp ce te joci. Dacă problema se ameliorează, atunci mai mult ca sigur că altceva este de vină, nu placa grafică.

Va urma: DDRAM

(Dragoe Ciprian, Sibiu)

„Am un Pentium II 233 şi 32 MB SDRAM. Merită să-mi schimb cei 32 MB SDRAM cu 64 MB DDRAM? Cât ar costa şi de unde pot cumpăra aşa ceva?"

Cum să nu merite aşa ceva? Se dublează rata de transfer la aceeaşi viteză, numai lucruri bune se vor întâmpla. Sigura problemă este că nu se poate... pentru a putea folosi memorie DDRAM este necesară o placă de bază care poate suporta acest tip de memorie, iar aşa ceva nu prea există încă, oficial. Planuri pentru aşa ceva sunt de mult timp, dar lucrurile s-au mişcat mai greu şi în momentul de faţă nu există nici memorie DDRAM pe care să o poţi folosi pentru aşa ceva.

Putere, Overdrive şi Risere

(Gheorghe Andrei Sorin, Bucureşti)

„În manualul plăcii de bază scrie că suportă toate tipurile de 486, AMD 5x86 şi Pentium Overdrive. Pot să fac upgrade la un Pentium 133 MHz? Dacă da, pot folosi unul cu MMX?"

Procesoarele Pentium Overdrive scoase de Intel nu au avut un foarte mare succes, şi ele au fost scoase din producţie acum câţiva ani. Dacă ai noroc, poate găseşti un procesor Overdrive, dar acestea nu au performanţe echivalente cu procesoarele Pentium normale, şi nici nu dispun de instrucţiuni MMX. Cea mai bună soluţie este să schimbi placa de bază cu totul, chiar dacă este un pic mai costisitor, dar te va scuti de o mulţime de probleme.

„Pentru un AMD Athlon la 900 MHz şi o placă de bază ASUS K7V ce sursă îmi trebuie? Ajunge una de 230 W?"

În principiu, o combinaţie placă de bază - procesor Athlon are nevoie de mai multă putere decât o placă de bază şi un procesor Pentium. O sursă de 300 W este recomandată pentru un sistem cu procesor Athlon, dar acestea se descurcă şi cu mai puţin de atât. Oricum, dacă vrei să îţi construieşti un asemenea sistem, o sursă cu putere cât mai mare este de preferat.

„La ce folosesc sloturile AMR şi CNR?"

AMR adică Audio Modem Riser, este un tip de slot în care se pot conecta diverse periferice care îndeplinesc funcţii prin excelenţă analogice, gen modem sau placă audio. Acest slot a fost creat pentru a oferi producătorilor o modalitate de a realiza modemuri şi plăci audio cu un preţ redus şi cu o calitate superioară, acestea înglobând numai funcţiile analogice, partea digitală fiind procesată de placa de bază. CNR – Communication and Network Riser este cam acelaşi lucru, dar a fost conceput să suporte o placă de reţea sau un modem.

Sunet şi linişte

(Sorin D., Craiova)

„Am un Celeron la 466 MHz, 128 MB RAM, placă video Nvidia Riva Tnt 2 (Maxi Gamer Xentor) cu 16 MB. Din păcate, nu am o placă de sunet, ci am sound on-board pe placa de bază (Via). Am avut probleme cu sunetul încă de când am luat calculatorul, în sensul că se bloca în timpul jocurilor. Cipul de sunet are suport 3D, iar din broşura despre placa de bază am aflat că, teoretic, ar trebui să asigure un sunet de înaltă calitate. Ce mă sfătuiţi să fac? Să-mi cumpar placă de sunet? Problemele s-ar putea cumva datora plăcii video?"

O problemă asemănătoare am avut şi eu acum ceva timp. Pe o placă de bază cu chipset VIA nu puteam de nici o culoare să fac sunetul on-board să meargă. Nu se potriveau nici un fel de drivere, toate îmi dădeau semnul exclamării, şi ce era mai grav, îmi blocau chiar Windows-ul. Tot ce am încercat nu a mers, în final am încercat să o dezactivez complet, dar, surpriză, nici asta nu a mers. Soluţia a fost un upgrade de BIOS care a rezolvat miraculos problema.

Ceea ce trebuie tu să încerci să faci este să cauţi ultimele drivere pe Internet pentru cipul integrat pe placa de bază şi, dacă nu merge, să încerci să faci un flash upgrade BIOS-ului. Sunetul integrat este o soluţie ieftină, şi nu este dedicată celor care vor ceva de calitate, o placă separată de sunet rămânând o soluţie mai bună.

Ochii văd, urechea cere...

O suită de „instrumente și scule" pentru jucat, ascultat și făcut muzică.

Yamaha PSR-340 Portatone

Această claviatură MIDI produsă de Yamaha este un mic workstation prevăzut cu 100 de timbre de instrumente și 10 seturi de tobe, ce pot fi procesate prin intermediul unei unități de efecte inclusă ce cuprinde Reverb, Chorus, Harmony și DSP. Acesta din urmă este un nume generic ce desemnează în cazul Yamaha PSR-340 Portatone o suită de efecte precum reverse gate reverb, phaser, rotary speaker, tremolo, echo, delay, distortion, egalizator și wah-wah, într-un total de 33 de astfel de efecte. Se pot folosi până la 100 de stiluri de autoacompaniament, ceea ce se poate dovedi util atât în interpretarea live cât mai ales pentru exercițiu. De altfel, Yamaha PSR-340 Portatone este foarte bine dotată în acest scop, oferind funcțiile Smart, Dictionary și EZ Chord, destinate învățării și programării acordurilor. Interfața, constând în butoane și într-un ecran LCD spațios și lizibil, este excelent concepută pentru o utilizare cât mai eficientă și mai ușoară. Ceea ce se dovedește util mai ales în momentul în care se utilizează funcția de înregistrare de cântece, ce poate fi realizată cu ajutorul sequencerului MIDI destul de complex cu care este dotată Yamaha PSR-340 Portatone. Claviatura acestei Portatone este touch responsive, iar sunetul poate fi redat stereo prin difuzoarele incluse în carcasă (câte două căi pe canal), sau printr-o ieșire stereo ce poate fi folosită și cu căști.

Cei care doresc să-și stocheze cântecele proprii pot folosi unitatea floppy onboard sau pot salva totul cu ajutorul unui sequencer rulat pe un calculator, la care Yamaha PSR-340 Portatone poate fi conectată printr-o ieșire și o intrare MIDI standard. Mai ales acum, în preajma sărbătorilor de iarnă, Yamaha PSR-340 Portatone poate fi o opțiune atractivă pentru cei care doresc să ofere copiilor un instrument polivalent util atât pentru învățarea pianului, a teoriei muzicale, cât și a folosirii PC-ului în scopuri muzicale.



Producător: Yamaha
Ofertant: Flamingo Computers
Preț: 299 USD.
Telefon: 01-2225041

Guillemot Maxi Sound Muse

Cei de la Guillemot au o mare plăcere în a găsi cu orice preț acronime semnificative pentru fiecare din plăcile lor de sunet. Muse vine de la **M**ultimedia **S**ound **E**ntertainment, deci este limpede că avem de-a face cu o placă de sunet destinată distracției – jocuri și audiție muzicală. Piața căreia îi este destinată este cea a prețului cel mai redus posibil la funcțiile pe care Muse le are de oferit. Este vorba în primul rând de o ieșire de tip Line Out atât pentru o pereche de boxe de față, dar și una pentru o pereche de boxe de spate. Probabil că avem de-a face în acest caz cu cea mai puțin costisitoare placă de sunet care oferă posibilitatea audiției în patru boxe. Configurația audio proprie sistemului vostru poate fi ușor setată dintr-un program de control, ce oferă posibilitatea de a alege modul în care se face audiția: căști, două boxe sau patru boxe. Calitatea audiției muzicale este medie, adaptată prețului, dar celor dotați cu sisteme audio nepretențioase le va oferi strictul necesar. Pe partea MIDI, placa este livrată cu versiunea integrală a wavetable-ului software Yamaha XG Studio, ce va completa prezența hardware pe placă a numai unui sintetizator FM.

În al doilea rând, Guillemot Maxi Sound Muse se adresează celor care doresc să aibă posibilități audio 3D pentru jocuri. Producătorii afirmă că Muse este compatibilă Microsoft DirectSound 3D, EAX 1.0 și A3D. La proba practică, compatibilitatea cu EAX 1.0 și A3D este neconcludentă și în plus consumatoare de procesor. Cel mai bine, Guillemot Maxi Sound Muse s-a comportat folosind DirectSound 3D, dar și aici cu probleme. Poziționarea 3D a surselor de sunet este mai puțin convingătoare decât la alte plăci de sunet, și mă refer aici la o altă placă Guillemot, anume Fortissimo. În special la sursele de sunet aflate în spate se remarcă o reducere exagerată a volumului sonor, ce pare să fie elementul principal în tehnica de poziționare, în detrimentul filtrării psihoacustice. Apoi, numărul surselor audio ce pot fi procesate tridimensional fără a afecta derularea jocului este redus, de opt surse la jocurile ce consumă CPU intensiv la 16 în cele mai lejere sub acest aspect. În jocuri precum Drakan sau NFS 5 nu au fost probleme, dar în Thief - The Metal Age au apărut numeroase încălecări, desincronizări și salturi de volum la redarea surselor sonore din joc.

Placa de sunet Guillemot Maxi Sound Muse este livrată cu o serie de softuri dedicate audiției de MP3-uri (Earjam IMP, versiunea neînregistrată a Sonic Foundry Siren Jukebox), cu Acid XPress pentru

editare multitrack a wave-urilor şi cu Kool Karaoke pentru cei interesaţi de acest fel de amuzament. Luând totuşi în considerare prezenţa software-ului, considerăm că Guillemot Maxi Sound Muse este o placă ce se comportă aşa cum o arată şi preţul ei – modest. Nu ne putem opri, însă, a face observaţia că nu vă



este necesară o sumă semnificativ mai mare pentru a achiziţiona o altă placă de sunet de la Guillemot, şi anume Fortissimo, care vă va oferi aceleaşi funcţii precum Muse, dar la o calitate sensibil superioară.

Producător: Guillemot International
Preţ: 24 USD
Ofertant: Ubisoft Romania
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

Teac PowerMax 300/iC

Urmând o modă lansată în designul IT de Mac-uri, şi acest sistem stereo de boxe active este construit din plastic transparent, în culori ce amintesc cele mai noi modele ale celor de la Apple. Teac PowerMax 300/iC sunt destinate strict desktop-ului, după cum o arată dimensiunile mici şi puterea pe măsură : 2 x 4,5 Watt RMS. Pentru control, Teac PowerMax 300/iC oferă un potenţiometru de volum şi unul de ton (joase - înalte), precum şi un comutator de putere care, surpriză, nu este sub forma unui buton ci a unui întrerupător rotativ! Banda de frecvenţe redată este situată între 60 şi 18.000 Hz. Totuşi, în treimea superioară a cursei potenţiometrului de volum, chiar dacă tonul este dat la maxim spre frecvenţele înalte, vor apărea distorsiuni audibile în zona frecvenţelor joase. La aceste distorsiuni se adaugă vibraţiile carcasei din plastic subţire, care încurajează rezonanţa cu frecvenţele din partea de jos a spectrului audibil. Am putut evita cu succes aceste probleme numai reducând başii din egalizatoarele unor aplicaţii precum Winamp, ceea ce a păstrat curat sunetul redat de Teac PowerMax 300/iC. De asemenea, calitatea audiţiei poate fi mărită prin îndepărtarea panourilor frontale de protecţie ale acestor boxe, lucru foarte uşor de făcut deoarece a fost prevăzut şi de producător, care probabil a intenţionat şi obţinerea unui efect estetic. Odată panourile îndepărtate, am descoperit că boxele din sistemul Teac PowerMax 300/iC sunt prevăzute cu bas reflex. Un capitol la care Teac PowerMax 300/iC excelează este calitatea audio a ieşirii pentru căşti, o facilitate importantă. Recomandăm aceste boxe cu design foarte plăcut celor care doresc să asculte muzică la volum mediu, numai pentru desktop.





Ofertant: ICG
Telefon: 01-2217343
Preţ: 44 USD.

Marius Ghinea

Yamaha DJx IIB
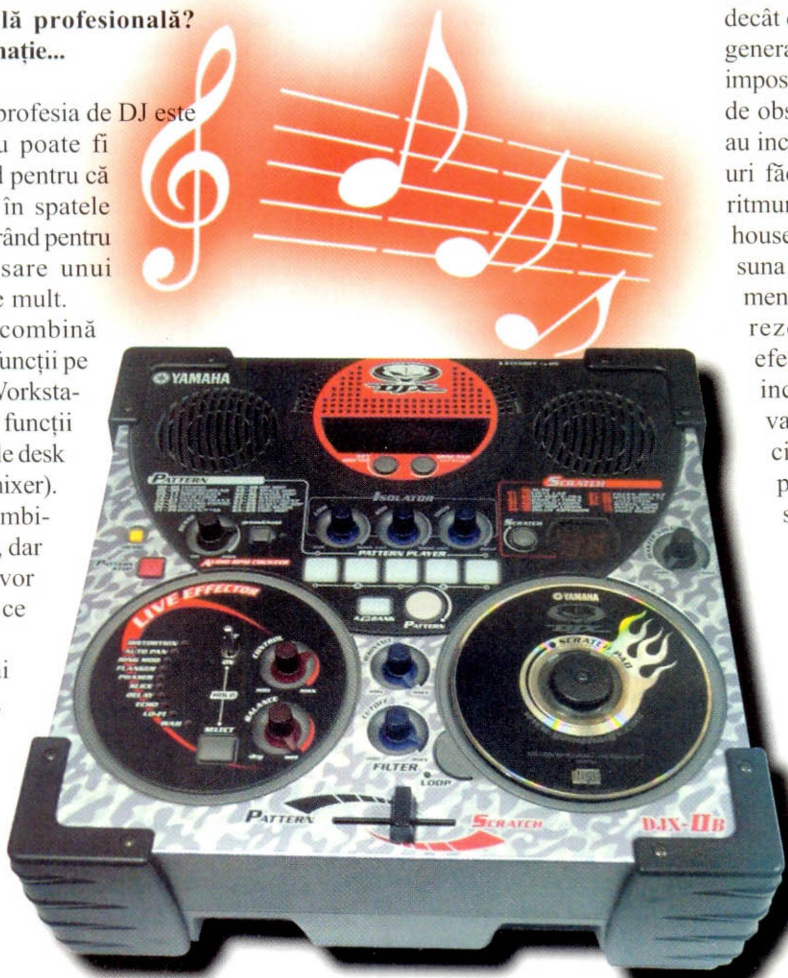
O jucărie? O sculă profesională? Poate mai bine o combinaţie...

Pentru multă lume profesia de DJ este un mister care cu greu poate fi descifrat. În primul rând pentru că un DJ stă bine ascuns în spatele platanelor, şi în al doilea rând pentru că toate sculele necesare unui profesionist costă foarte mult.

Yamaha DJx IIB combină unele din cele mai utile funcţii pe care le are un Audio Workstation cu cele mai folosite funcţii pe care le are un Turntable desk (două pick-up-uri şi un mixer). Pentru un începător combinaţia poate părea ideală, dar în scurt timp limitările vor apărea şi vor deveni din ce în ce mai supărătoare.

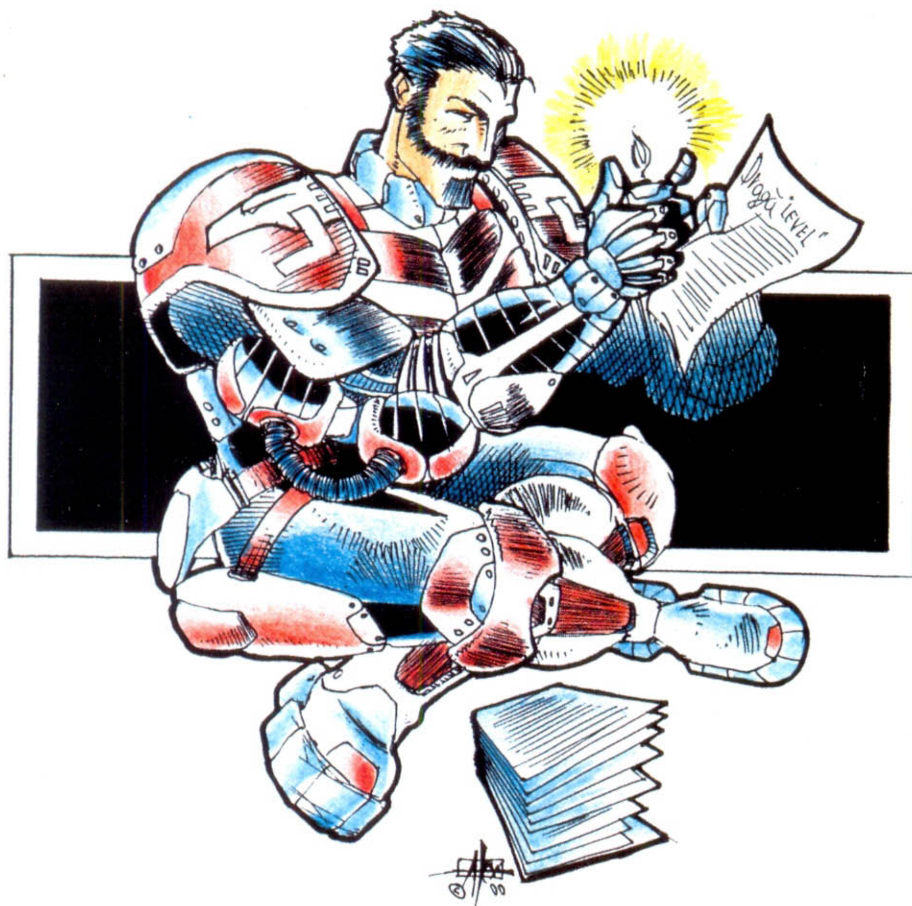
Probabil că cea mai interesantă funcţie este, bineînţeles, Scratch Pad-ul, care în final se dovedeşte a fi un simplu trigger, care face doar un simplu bouncing la sample-urile care îi sunt asociate, diferenţa faţă de un turntable adevărat fiind aceea că un sample nu poate fi controlat decât de la punctul de începere al acestuia, generarea unui scratch mai complicat fiind imposibilă. Acest „mic" neajuns nu este atât de observabil, pentru că cei de la Yamaha au inclus printre sample-uri unele scratch-uri făcute profesionist, care împreună cu ritmurile incluse (care trec de la trip-hop la house şi până la melow drum'n'bass) pot suna foarte bine. Lucruri care mai merită menţionate la capitolul plusuri sunt filtrele rezonante cu un sunet foarte bun, efectele din Live Effector şi ritmurile incluse, care dispun fiecare de patru variaţii. La minusuri sunt lipsa capacităţii de control MIDI a unui alt dispozitiv şi relativ greoaia metodă de schimbare a ritmurilor.

Pentru un DJ adevărat este foarte important să se poată deplasa uşor, de aceea DJx IIB este construit ca o cutie, cu colţurile de cauciuc, ideală pentru a fi transportată oriunde este nevoie, iar, în plus, poate fi alimentat şi de la baterii.



Ofertant: Flamingo Computers
Preţ: 269 USD
Telefon: 01-2225041

toshy



Snake a plecat, aşa că va trebui să vă obişnuiţi cu mine... nu aveţi ce face. Iar cum eu nu sunt Snake şi Snake nu e Mitza, nu trebuie să vă descurajaţi, chiar dacă vă iau mai tare la început. De asemenea, nu vă sfiiţi să trimiteţi critici şi propuneri, le prefer scrisorilor în care nu găsesc nimic interesant chiar dacă sunt pline de laude.

Altceva... nu ştiu de ce toţi vă scuzaţi la sfârşitul fiecărei scrisori. Dacă scrisoarea e interesantă îi voi răspunde chiar dacă e plină de greşeli, iar dacă o scrisoare nu zice nimic interesant nu va conta faptul că e scrisă fără nici o greşeală... nu îi voi răspunde.

Mulţi din cei ce ne-au scris au întrebat cum pot intra în posesia unor numere sau CD-uri mai vechi din Level. Trebuie să sune la numărul de telefon 415158, interior 126 şi să-şi spună păsul.

Mitza

Stoian Ionel

„Stimată redacţie,

Mă numesc Stoian Ionel şi sunt interesat să intru în posesia unor CD-uri cu jocuri din anul 1998, întrucât calculatorul pe care îl deţin nu are capacitate mare.

Doresc să mă informaţi în legătură cu ceea ce aveţi dvs. disponibil în acest moment, costul unui CD şi cum pot intra în posesia lor.

Vă mulţumesc anticipat."

Level este o revistă de jocuri şi nu un magazin de jocuri. Eventual te pot pune în contact cu distribuitorii de jocuri din România:

UbiSoft România, tel. 01-2316769
Monosit Comimpex, tel. 01-3302375
Best Distribuition, 01-3455505

De aici cred că te poţi descurca şi singur.

Ionuţ aka.

„1. De ce puneţi jocuri de Playstation ?

2. Lungiţi rubrica de Hardware, Troubleshooting şi, bineînţeles, rubrica Chatroom.

3. În ce lună mai puneţi un joc full ?

4. Puneţi mai multe concursuri

5. Puteţi pune pe CD un DLH care să cuprindă toate parolele la jocurile vechi? Când?

6. De ce la jocul Outlaws sunt numai 4 misiuni?

7. Puneţi câte 2 reviste pe lună, chiar dacă o scumpiţi.

8. După fiecare joc scris, puneţi parole pentru gamer.

9. Puneţi muzică pe CD.

10. Nu înţeleg de ce nu le plac la unii gameri filmul Diabolo sau jocurile vechi ..."

1. Noi chiar nu putem pune jocuri pe Playstation, nici dacă am vrea. Rubrica de Playstation rămâne însă pentru că reprezintă un segment din piaţa jocurilor din România care, cu toate că nu este prea dezvoltat în momentul de faţă, are un imens potenţial.

2. Hmmm... poate, dar dacă s-ar pune vreodată problema asta rubricile respective oricum nu s-ar mări prea mult, pentru că, totuşi, suntem o revistă de jocuri şi nu una de Hardware, Troubleshooting sau Chatroom.

3. Când vom avea posibilitatea

4. Şi noi am vrea

5. DLH-ul e pe CD, dacă nu găseşti codurile pentru un anumit joc înseamnă că nu există. Oricum, eu îţi recomand să eviţi folosirea codurilor.

6. De ce? Probabil ai versiunea demo...

7. Eu aş alege varianta cu o revistă cât două în fiecare lună... ce zici?

8. DLH, DLH, DLH

9. Cum am mai zis, suntem o revistă de jocuri... În afară de cazul în care Claudiu mai scoate vreo melodie, nu o să vezi muzică pe CD-ul nostru.

10. Nici mie nu îmi place filmul Diabolo... cum nu îmi place nici bicicleta Daiacia sau mouse-ul ăsta cu tastele stricate.

Ady aka Drakula

„[...] 1. Când vă găsesc pe mIRC ? Care sunt numele voastre pe mIRC ?

2. E bun numele meu ăsta de Drakula, mie nu-mi prea place dar n-am găsit altul. Aş vrea să-l schimb dar nu ştiu cu care.

Vă urez mult succes în continuare."

1. mIRC este un program de chat pentru IRC, aşa că nu prea ai şanse să ne găseşti pe el (nici dacă te chinui tare, da tare de tot!).

2. Cu IRC-ul este o cu totul altă treaba. Ne poţi găsi conectându-te la orice server undernet si intrând pe canalul #level.

3. Cu numele, eu ce pot să-ţi spun... oameni buni, chiar pot să mai zic ceva?!!!

Dragoe Ciprian

„[...] 1. Unde şi cum au loc prezentările de jocuri?

2. Sunt un mare fan al genului RTS. Aţi putea să puneţi cel puţin 2 review-uri în fiecare număr?

3. Aţi putea să puneţi o parte (nu toată) din scrisori pe CD?

4. Care este cel mai bun program pentru a face corpuri 3D? Cât costă şi de unde îl pot lua? Ar trebui cerinţe speciale pentru a rula programul (placă 3D, peste 32 MB RAM)?

5. Ce diferenţă este între 2 plăci grafice cu nume diferit, dar cu acelaşi număr de MB? [...]"

1. Prezentările de jocuri au loc... la ei, la noi, peste câţiva ani, aşa că...

2. Dacă avem despre ce RTS-uri să scriem, băgăm și 10 într-un număr

3. Nu

4. Nu știu exact, dar încearcă cu 3DStudioMax sau Maya...

5. Cel mai probabil... calitatea.

Codrea Ionuț

„[...]

Deci, Vă Rog Frumos dacă puteți să-mi spuneți de unde pot procura jocul Birthright – The Gorgon's Alliance (produs se pare de Sierra)

Și încă ceva dacă nu sunt prea insistent și nesimțit, știți cumva de o continuare sau ceva misiuni în plus pentru Corsairs ?

[...]"

Dacă jocul este produs de Sierra atunci îl vei găsi probabil la Monosit Comimpex.

Continuare la Corsairs? Încă nu, dar dacă apare ceva nou sigur o să citești despre asta în revistă.

Cosmin aka Rene

„[...] 1. Aș vrea preview la Commandos2, Max Payne, Monkey Island 4 și Halo.

2. Vă place Commandos BEL sau BTCOD? Dacă da (sau nu) ce părere aveți despre ele?

3. De ce nu ați mai pus DLH pe CD-ul din septembrie ?

4. Ce v-a venit să puneți Steel Panthers WAW ? Mie nu mi-a plăcut, deoarece este vechi și are o grafică demnă de 386

5. Am un K6-2 la 300 MHz, 64 MB RAM, Voodoo Banshee la 16 MB și o placă de sunet ESS PC SOLO 1. Mi-ar merge Heavy Metal Fakk 2 sau jocurile menționate la întrebarea nr.1?

[...]"

1. Max Payne și Monkey Island 4 au avut preview... Halo și Commandos2 încă nu

2. Da! E grele da e faine!

3. Pentru că am pus demo-ul de Sanity și nu a mai încăput și DLH-ul.

4. Asta e părerea ta, noi l-am considerat tocmai potrivit.

5. În principiu DA... în principiu.

Moș Cătălin aka Călin X

„[...] 1. Aș vrea să știu când puneți pe CD filmul de la Final Fantasy X sau demo-ul.

2. Când puneți pe CD temele de la filmul X-MAN?

3. Când puneți pe CD demo-ul de la Warcraft III ?

4. Când introduceți în revistă un poster?

5. Aș mai vrea să știu dacă aveți o revistă sau o carte despre cibernetică, dacă da să-mi spuneți, dacă nu înțeleg, OK?

[...]"

1.2.3. Când o să avem așa ceva.

4. Hmm, deocamdată nici o șansă, dar dacă ne mai roagă mulți poate, poate.

5. Hehe, nu, nu avem... încearcă și tu o librărie.

Gugu Vlad

„[...] 1. Eu cred că ați comis o greșeală la numărul din octombrie, la Sidney 2000. Scrie că necesită PIII la 233 MHz. Cum?! Există PIII așa de slab? Nu cred, dar dacă mă înșel, scuze „moi".

2. La jocul Soldier of Fortune, după ce termin primul nivel, îmi arată arată intro-ul celui de-al doilea și îmi iese imediat în Windows. Țin să vă spun că jocul nu era pe CD original. [...] Vă rog să-mi spuneți codul pentru VIOLENȚĂ, că nimeni nu-l știe și nu e nicăieri scris și mor dacă nu-l aflu! Vreau să văd realizarea celor de la Raven în total.

3. Vedeți că nu vă bat la cap cu jocuri complete pe CD-ul revistei (da dom'le, cine vrea joc complet să-și cumpere) și alte pagini în plus (uite, mie nu-mi convine să dau încă 20.000 în plus, nu că n-am bani, da uite-așa), dar de ce nu dați și voi un premiu mai substanțial? Uite, cei de la Extreme PC [...] De ce nu faceți și voi la fel?

4. Ce sistem credeți că ar fi bun acum, să meargă jocurile noi perfect? (puneți și prețul)

5. Voi pe acolo luați vreo lovea (adică vreun salariu)?

Vă promit că vă voi mai scrie, deoarece mai am alte duzine și tone de întrebări!"

1. Corect! Era PII la 233MHz... scuze.

2. Păi, dacă nu e original e de înțeles. Cât despre codul pentru Violence, acesta nu este pus de producători, ci de utilizator, poate l-ai pus tu din greșeală.

3. Cine știe... poate facem.

4. AMD Athlon 600 MHz, 128 MB RAM, GeForce2MX... prețul? De la câteva zeci de milioane în sus...

5. Păi... stai un pic... da!

Mai scrie... vrem întrebări!!! Suntem avizi de critici!!!!

GMC

„[...]

1. Cam cât m-ar costa Icewind Dale?

2. Câți ani are șarpele?

3. Cum „peep" pot juca un joc pe Internet cu altcineva? Nu înțeleg acest mod multiplayer"

1. Îți recomand să întrebi la Best Distribution.

2. 23... cred.

3. Simplu, trebuie să ai acces la Internet și un joc care să suporte acest mod multiplayer...

Restul e ușor, clic pe câteva butoane și gata!

Ioniță Alexandru

Nu este vina noastră că ai cumpărat revista și nu ai găsit CD-ul înăuntru... îți recomand să cumperi de la alt chioșc de acum înainte.

Garret

System Shock 2 poate fi achiziționat de la Best Distribution... vorbește cu ei.

Fallout3 nu este nici măcar în stadiu de proiect... eu unul încă mai sper!

Cosmin aka. Gizmo

„[...]

1. Cum poate un CD Recordable pe care scrie „comp 8X" să fie scris la 10X? Se poate?

2. Ce părere aveți despre Worms Armageddon? I just love it!

3. Am un coleg care și-a luat Rave eJay pe TraxData de la alt prieten. Faza e că nu merge fără CD în unitate. Nici măcar dacă îl copiezi prin Explorer! Vreo idee?

4. Renunțați la un articol (prea mult RPG) și faceți o rubrică în care să scrieți cum a scris Claude „Jocul...", despre istoria calculatorului.

[...]"

1. Nu se poate

2. De aceeași părere cu tine, bestial mai ales în multiplayer...

3. Normal... nu îți spun cum se face pentru că e oarecum... ilegal.

4. Nouă ne plac RPG-urile... dar ne plac și articole ca acela al lui Claudiu. Poate facem un compromis.

Cristi Ștefan aka Killer

„Hy Level

Sunt un mare epistolar și sper să mai fiu. Aveți o revistă formidabilă și interesantă. Am și eu niște propuneri (să nu ziceți „zi moșule"!) :

1. Puteți pune 'răspunsurile la Troubleshooting pe CD?

2. Faceți reportaje și despre simulatoare cum ar fi Flight Unlimited III?

3. Puteți continua să puneți jocuri Full pe CD? Dacă da, atunci puneți și voi jocuri cunoscute ca: Carmageddon I, II, III, TDR 2000 (eu sunt un mare fan). Nu înțeleg (scuză-mă) de ce unii cer postere, le pun pe perete și se uită la ele!

4. Aș vrea să amintesc de Cristinel Grigore (Level, oct.) care cerea o rubrică de publicitate (cu cele mai bune PC-uri) și eu sunt de aceeași părere.

[...]"

Și eu sunt și sper să mai fiu... cât mai mulți ani de acum înainte.

1. Nu

2. Facem, cum să nu, facem...

3. Jocuri full o să continuăm să punem în limita posibilităților. Dar jocuri ca... ca... ca Carmageddon TDR2000 (al III-lea din serie) nu putem pune pentru că ar costa prea mult.

4. Repet, suntem o revistă de jocuri și nu de hardware.

Star Kid

„[...]

1. Introduceți și voi, pe lângă DLH și Walkthrough, rubrica „Tips&Tricks"

2. Faceți odată un Level Remote.

3. Dacă vă plângeți de spațiu, la ce trebuia să puneți rubrica „Citiți în numărul viitor" pe 1 pagină întreagă?!

4. Dacă nu puteți să puneți taloane decupabile, măcar puneți toate chestiile de decupat pe o filă fața&spate.

5. La note de ce variază „Storyline" cu „Multiplayer"?

6. Puneți o parte din revistă pe CD

[...]"

1. Dacă avem loc, băgăm și așa ceva

2. Se face, se face!!!

3. Mânați probabil de o criminală pornire artistică ce ne silește să lăfăim 4 poze pe o pagină... mie îmi place, chiar mult.

4. Nu... mai citește o dată ce ai scris și imaginează-ți cum ar veni chestia asta...

5. Pentru că unele jocuri nu au Multiplayer. Și, de obicei, jocurile care nu au multiplayer sunt quest-uri care se bazează foarte mult pe Storyline.

6. Nuuuu... niciodată! (cum îți duci tu calculatorul la „bibliotecă"?).

Păsătoiu Traian Dinu

„[...]

1. Ce se mai aude de Fifa2001, NFS: Motor City și European Wars? Există o dată la care ar trebui să apară? Este adevărat că noul NFS va fi un joc exclusiv online?

2. Pe când o prezentare a celor două jocuri din seria Heroes Chronicles? Dar a lui HOMM3: Shadow of Death?

3. Am citit că în curând ar trebui să apară Gunman, gândit inițial ca un add-on de Half Life și beneficiind de un engine al acestuia radical îmbunătățit. Știți cumva care este data de lansare?

[...]"

1. În momentul în care citești răspunsul ăsta, Fifa 2001 probabil a și apărut, iar despre celelalte două jocuri, nu știu să-ți spun.

2. Cele două jocuri din seria Heroes Chronicles ne-au trecut prin mână, dar, fiind doar niște expansion pack-uri, am considerat că alte jocuri mai importante au prioritate așa că nu au mai ajuns în revistă.

3. Din păcate, nimic oficial, îl așteptăm și noi cu interes.

Antonescu Andrei

„[...] Aș vrea să puneți în viitor o pagină cu vânzări-cumpărări.

Mai multe informații despre cărțile din Magic: The Gathering.

Odată apărut Commandos2, ați putea scrie o pagină cu rezolvarea uneia sau mai multor misiuni din el? [...]"

Din păcate, nu se poate. Anunțul tău ar apărea la 3-4 săptămâni după ce l-am primit din cauza diferenței de timp dintre momentul în care noi trimitem revista la tipografie și momentul în care ea apare pe piață. Îți recomand să încerci la un ziar sau pe site-ul nostru www.level.ro.

Toate informațiile despre Magic: The Gathering le găsești în revistă, la rubrica dedicată acestui joc.

Nu îți promit nimic, dar probabil că o să facem și așa ceva.



Popescu Octavian Daniel

„[...]

Am citit în numărul din octombrie că ar exista o anumită „Diablo killing girl". Hmmm... sună bine, căci eu de mult aștept să scoată capu' din tufiș cineva cu care să pot să discut și eu de joace mai ales de Diablo. De mult timp așteaptă terranu' o protosiancă cu care să comploteze împotriva zergilor; așa că am următoarea propunere pentru Angela (și pentru alții ca ea) să-mi scrie pe adresa [...] , să stăm de vorbă despre activitatea noastră (adică cea de gamer) și despre multe altele mai ales că eu nu sunt unul din maniacii care au pe calculatoare semne cu „No girls allowed!", ci dimpotrivă.

[...]"

Yo2000 & alpha_X

„[...] acum am venit cu o altă problemă (una singură). Ea ar suna cam așa: mulți nu acceptă, dar adevărul e că în România ca și în lume de altfel sunt multe gamerițe care nu sunt respectate deloc (SĂ FIE CLAR, NOI ȚINEM CU ELE. HAI GAMERIȚELE) așa că venim cu următoarea propunere care ar trebui luată în seamă: faceți într-un colț de pagină o chestie de genul:

GAMERIȚE	PRO	250 voturi
	CONTRA	5000 voturi.

Și nici măcar nu ocupă spațiu mult iar cei care vă scriu sau vă trimit mail-uri să scrie „contra" sau „pro" în scrisorile lor. Nu e normal ca o fată drăguță ca cea care a primit răspuns de la voi în numărul din octombrie căreia fraierii de la ea din clasă îi spuneau „Macarena" și pe care o trimiteau să o asculte pe Britney Spears (eachhhhh) și să-l admire pe Leonardo Fiul Caprei (DiCaprio) care e așa bună la jocuri să fie desconsiderată deoarece e fată. E discriminare sexuală și e pedepsită de lege!

[...]"

(BLADE of KOF)(CV)

„[...] voi chiar nu pricepeți că nu toate jocurile sunt pentru fete? Să zic că merge o Fifa, un NFS, chiar un Brood. Dar, dă-o naibii, acuma ele vor să întoarcă lumea cu fundu-n sus și să ne rupă pe toți la Quake, la Unreal, la Homeworld, la HOMM, la AOE și altele?

Păi, ce-i bătaia asta de joc?

[...]"

... John Romero a avut aceeași problemă. Asta până când a luat bătaie la Quake de la o tipă, au urmat scuze publice și tipa s-a ales cu o poală de bani. Deci...



Daciana

„URĂSC

Începuturile pompoase și ca la carte de genul „Dragă Level" sau pe cele standard („Hello Level"). Sunt atât de ciudat de impersonale încât am hotărât să încep cu un cuvânt care cred că v-a sărit în ochi de la prima degustare. Cine știe, poate v-ați gândit că după „urăsc" urmează „revista Level", dar din fericire (sau din păcate pentru alții) în sufletul meu generos revista (and you guys) ocupă un locușor aparte. Bine, bine, recunosc. Locușorul e ceva mai mare. Oricum, vă urez multă baftă pe mai departe și consider că ați supraviețuit superb în condițiile pe care le oferă această Românie în decădere. Nu spun, aveți unele lipsuri și „goange", dar mi-am promis că nu voi aduce critici din prima scrisoare.

Să nu credeți că aici închei, v-ați înșela amarnic; de abia încep:

Pentru K'shu:

Te sărut (pe amândoi obrajii) pentru cele două articole cu subiectul „Septerra Core" din Level-ul lunii februarie 2000. Voiam să fac asta de mai demult, dar ființa mea leneșă de abia se târește când vede un

creion, o coală și un plic. Am terminat „Septerra" și acum aștept până finanțatorul meu (daddy) se va hotărî să trimită comanda la Timișoara pentru „The Longest Journey".

Pentru Dr. Pepper:
Îți mulțumesc că îmi suporți și mie prostioarele și greșelile și tot tacâmul. Sper că scrisoarea mea va fi „Just what the Dr. ordered". Adică: o laudă într-o mare de reclamații, o scrisoare ce nu cere nimic într-o nebunie de cereri. Nu vă speriați vor veni și cererile și... (râs diabolic în fundal).

Pentru Claude:
Mi-am adus aminte de articolul tău cu privire la faptul că ne petrecem o groază sau chiar tot timpul liber în fața calculatorului. M-a prins și pe mine lumea din câte un joc, intri atât de mult în pielea personajului că lumea reală = lume creată de joc și în loc să ieși în oraș, să urci la munte, să-ți faci propria viață palpitantă rămâi în lumea virtuală. Reușesc, încă, să păstrez balansul. Dar pentru câtă vreme?

Pentru Mike:
Am observat că preferi să joci un action game sau să te avânți către înălțimi cu un simulator. Acum rămâne să-mi spui tu dacă am dreptate.
Eu prefer avionul real, deși posibilitatea de a mă urca într-unul e de 1 la 1000, iar la jocurile de tip action sau shooter prefer să fiu galeria de pe margine.

Pentru Marius Ghinea (prefer Marius):
Iartă-mă că te-am lăsat la finish, dar știi și tu că cei din urmă vor fi cei dintâi.
Spune-mi dacă am sau nu dreptate când afirm că ești un om foarte calm. Calm, în sensul că nu îți pasă de ce spun cei din jur și nu te enervezi repede. S-ar putea să râzi în hohote, poate am spus o prostie. That's why I'm asking.

Am terminat. Hip, hip, hurei. Nu-mi vine să cred că am terminat așa că mă felicit.



Voi scrie și o a II-a scrisoare (sper). Va fi mai scurtă ca asta oricum.

ME

P.S. Brașovul e un oraș superb. Anul acesta l-am văzut pentru prima oară și primul lucru pe care l-am făcut a fost să urc pe Tâmpa ca să văd panorama. A meritat!"

Scrisoarea nu are nevoie de răspuns, ci poate doar de o confirmare. Nici mie nu îmi plac începuturile ca la carte și aș prefera să primesc numai scrisori care încep cu „Urăsc" decât unele care încep cu „Hello!!!", „HYYYYYYYY!!!" sau alte forme de abordare aiurea. Cât despre descrierile tale, ești pe aproape, foarte aproape... dar s-ar putea să ai și unele surprize. Mai scrie-ne, chiar și cu critici.

Ne-au mai scris: Bojan Cristian din Târgu-Mureș, Rizea Sorin din București, Silviu din Deva, Dan Lozinca din Oradea, Sasu Victor din București, Mihai Lupascu din București, Danilă Gabriel din Pitra Neamț, Dumitrescu Șerban Alin din București, Tudorică Constantin (am citi, stai liniștit), Dimache Ionuț din București, Popp Tiberiu din Brașov, Stoian Paul Sebastian din Brașov, Radu Costan din Cluj-Napoca, Bucluc George din Ploiești, Morar Precup Emilian dinTârnăveni, Alex de nu știu unde, Drîmbă Cosmin din Iași, Tudor Simionescu din București, Domușa Armand din Timișoara, Șerbănescu Eugen din București, Wintincher Andrei din București, Bălan Adrian din Vîlcea, Barbu Cristian din București, unu' din Reșița.

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
Redactor șef :
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactor hardware:
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@chip.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@chip.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@chip.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme: Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar: Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
❑ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

plătești 9 reviste și primești 12!

începând cu luna: ____________

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 12/00

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Drivere	**49.000 lei**		
CHIP nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		

Firma:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 12/00





Tombola LEVEL
InterCom Film

Vă oferim ca premii în luna aceasta un tricou „Hollow Man" precum și două tricouri (PENTRU FETE!!) și un afiș „Charlie's Angels".

1 **Care din actrițele de mai jos este distribuită și în „Charlie's Angels"?**

A) Michelle Pfeifer **B) Cameron Diaz** **C) Sharon Stone**

Tombola LEVEL

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

12/2000

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Votați jocul anului!

1.REAL-TIME STRATEGY (RTS)
a.Red Alert 2 ☐
b.Theocracy ☐
c.Imperium Galactica II ☐
d.Ground Control ☐
e.Dark Reign 2 ☐
f.Earth 2150 ☐
g.Close Combat V ☐

2.TURNED-BASED STRATEGY (TBS)
a.Shogun: Total War ☐
b.Reach for the Stars ☐
c.Risk II ☐

3.FIRST PERSON SHOOTER (FPS)
a.Thief II: The Metal Age ☐
b.Soldier of Fortune ☐
c.Deus Ex ☐
d.KISS Psycho Circus ☐
e.Star Trek: Voyager Elite Force ☐

4.ROLE PLAYING GAME (RPG)
a.Planescape Torment ☐
b.Might and Magic VIII ☐
c.Diablo II ☐
d.Icewind Dale ☐
e.Vampire: The Masquerade ☐
f.Soulbringer ☐
g.Baldur's Gate 2: Shadows of Amn ☐
h.Wizards & Warriors ☐

5.ADVENTURE
a.The Longest Journey ☐
b.The Time Machine ☐
c.Escape from Monkey Island ☐
d.Aztec ☐

6.ACTION
a.The Devil Inside ☐
b.Martian Gothic: Unification ☐
c.MDK 2 ☐
d.Evolva ☐
e.Heavy Metal: FAKK 2 ☐
f.Sanity ☐
g.Delta Force: Land Warrior ☐

7.SIMULATOARE ZBOR/SPAȚIALE
a.Gunship! ☐
b.Flanker 2.0 ☐
c.KA 52: Team Alligator ☐
d.Tachyon: The Fringe ☐
e.Starlancer ☐
f.Terminus ☐
g.Crimson Skies ☐

8.SIMULATOARE SPORTIVE
a.Rugby 2001 ☐
b.FIFA 2001 ☐
c.NHL 2001 ☐
d.Sydney 2000 ☐

9.SIMULATOARE AUTO
a.NFS: Porsche 2000 ☐
b.Formula 1 2000 ☐
c.Rally Masters ☐
d.Grand Prix 3 ☐
e.Carmageddon TDR 2000 ☐

10.SIMULATOARE
a.The Sims ☐
b.Zeus: Master of Olympus ☐
c.Championship Manager 00/01 ☐
d.Majesty ☐

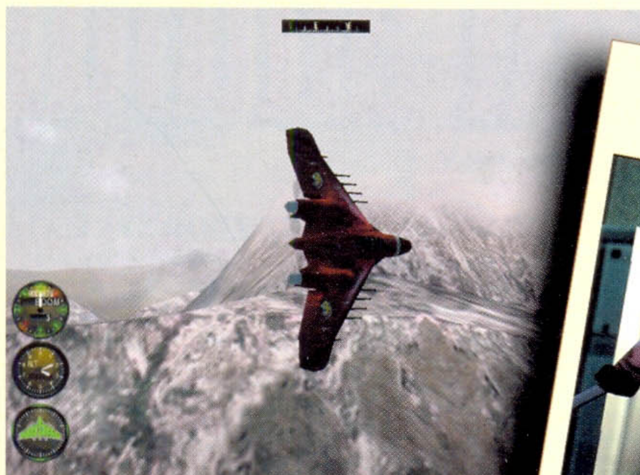
11.ADD-ON-URI
a.Cleopatra: Queen of the Nile ☐
b.Age of Empires II: The Conquerors ☐
c.Homeworld: Cataclysm ☐
d.The Sims: Livin' Large ☐
e.Panzer General 3D: Scorched Earth ☐
f.C&C: Firestorm ☐

Cel mai original joc al anului a fost:
....
Cea mai mare dezamăgire a anului a fost:
....
Cel mai bun joc al anului a fost:
....

Trimiteți răspunsurile voastre la redacție, pe adresa:
Vogel Publishing, Redacția LEVEL
Brașov 2200, Str. N. D. Cocea nr. 12

Citiți în numărul viitor:

Crimson Skies



Grafică și fum la înălțime

Metal Gear Solid



Championship Manager 00/01

Un nou sezon de fotbal, pasiuni și mouși azvârliți pe geam...



Rune



Mitologie nordică și acțiune la superlativ.

Ține pasul cu tehnologia!
Noul CHIP Special te ajută!



Din el poți afla

- ce sunt driverele
- cum funcționează ele
- cum instalezi un driver
- cum instalezi noi componente în PC



Pe CD vei găsi cele mai recente drivere pentru plăci de bază, plăci grafice, plăci de sunet, imprimante, scannere, modemuri şi TV tunere. În plus! CD-ul conține şi o serie de programe utilitare care te ajută să îți administrezi şi să îți îmbunătățeşti sistemul!

Noul **CHIP Special - Drivere** poate fi achiziționat de la chioşcuri sau poate fi comandat la telefon 068-418728.